

ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE  
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX

INCLUYE UN CD-ROM  
DE REGALO PARA PC



**EXTRA**

Nº Extra1 4,80€

# GAMES

REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

## TECH

**DOSSIER SATURN**



**DOSSIER QUE NINGÚN FAN DE SEGA  
DEBERÍA PERDERSE. ¡MEJORADO!**



**DOSSIER JUEGOS MANGA**  
AMPLIA MEJORA DEL ORIGINAL  
CON NUEVOS DATOS E IMÁGENES  
**GENIOS DEL VIDEOJUEGO**



**CONOCE A LAS PERSONALIDADES  
MÁS IMPORTANTES DEL MUNDILLO**

EXTRA 1



**¡SEGUNDA PARTE!**

**DOSSIER**



# SNK

**CONTINUAMOS CON HYPER  
NG 64 Y NEO GEO POCKET**



envia **TONOS32** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

Si no está el tono que estás buscando envía **TONOS32** seguido de un espacio y una palabra que el cantante, el título... y al 7494

### moviljuegos

este es solo el **TOP DE VIDEOJUEGOS** hay muchos más en nuestra página web ¿a qué esperar?

11150	11161	107689	111585	111582	111583	111584	110426	107729	107686	111598	110070	110079
107154	107687	107158	111660	111576	107152	111552	111557	111551	111553	110499	107153	111554
111571	107155	107156	111579	107157	111575	111572	111659	111561	107688	107692	107732	111559
110307	107151	107730	111574	110498	111560	111568	107159					

ENVIA UN SMS CON EL TEXTO...  
SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU VIDEOJUEGO AL **PJ27 7494**

Si dudas estamos en [juegos@sinfindejuegos.com](http://juegos@sinfindejuegos.com)

### fotos-fondos de pantalla

envia **WAP27** seguido de espacio y el código de tu fotofondo al **7494**

35484	35485	35440	35433	35427	35426	35453	35503	35460	35542	35252	35449	35438
35887	35851	35831	35828	35875	35863	35841	35827	35843	35851	35854	35830	35832
35888	35844											

chicas! cine! videojuegos! informatic! dibujos animados! cómics! paisajes! animales... ¿quieres mas?

### logos y tonos

envia **LT42** seguido de espacio y el código de tu logo, otro espacio y la marca del móvil al **7494**

0126	0102	0107	0108	0109	0110	0111	0112	0113	0114	0115	0116	0117
0118	0119	0120	0121	0122	0123	0124	0125	0126	0127	0128	0129	0130
0131	0132	0133	0134	0135	0136	0137	0138	0139	0140	0141	0142	0143
0144	0145	0146	0147	0148	0149	0150	0151	0152	0153	0154	0155	0156
0157	0158	0159	0160	0161	0162	0163	0164	0165	0166	0167	0168	0169
0170	0171	0172	0173	0174	0175	0176	0177	0178	0179	0180	0181	0182
0183	0184	0185	0186	0187	0188	0189	0190	0191	0192	0193	0194	0195
0196	0197	0198	0199	0200	0201	0202	0203	0204	0205	0206	0207	0208
0209	0210	0211	0212	0213	0214	0215	0216	0217	0218	0219	0220	0221
0222	0223	0224	0225	0226	0227	0228	0229	0230	0231	0232	0233	0234
0235	0236	0237	0238	0239	0240	0241	0242	0243	0244	0245	0246	0247
0248	0249	0250	0251	0252	0253	0254	0255	0256	0257	0258	0259	0260
0261	0262	0263	0264	0265	0266	0267	0268	0269	0270	0271	0272	0273
0274	0275	0276	0277	0278	0279	0280	0281	0282	0283	0284	0285	0286
0287	0288	0289	0290	0291	0292	0293	0294	0295	0296	0297	0298	0299
0300	0301	0302	0303	0304	0305	0306	0307	0308	0309	0310	0311	0312
0313	0314	0315	0316	0317	0318	0319	0320	0321	0322	0323	0324	0325
0326	0327	0328	0329	0330	0331	0332	0333	0334	0335	0336	0337	0338
0339	0340	0341	0342	0343	0344	0345	0346	0347	0348	0349	0350	0351
0352	0353	0354	0355	0356	0357	0358	0359	0360	0361	0362	0363	0364
0365	0366	0367	0368	0369	0370	0371	0372	0373	0374	0375	0376	0377
0378	0379	0380	0381	0382	0383	0384	0385	0386	0387	0388	0389	0390
0391	0392	0393	0394	0395	0396	0397	0398	0399	0400	0401	0402	0403
0404	0405	0406	0407	0408	0409	0410	0411	0412	0413	0414	0415	0416
0417	0418	0419	0420	0421	0422	0423	0424	0425	0426	0427	0428	0429
0430	0431	0432	0433	0434	0435	0436	0437	0438	0439	0440	0441	0442
0443	0444	0445	0446	0447	0448	0449	0450	0451	0452	0453	0454	0455
0456	0457	0458	0459	0460	0461	0462	0463	0464	0465	0466	0467	0468
0469	0470	0471	0472	0473	0474	0475	0476	0477	0478	0479	0480	0481
0482	0483	0484	0485	0486	0487	0488	0489	0490	0491	0492	0493	0494



## Dirección

Mª JOSÉ CASTRO

## Coordinación

JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

## Maquetación

JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

## CD-ROM

JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

## Filmación

GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

## Corrección de Textos

ÀLEX CATALÁN

## Director de Producción

JOSÉ GARCÍA

## Colaboradores

Daniel Mari ~ Orikom

Den ~ Ryofu

Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao

Jaime Guillén ~ Sir Arthur

Jordi Dorce ~ Zer0sith

José Moreno ~ Evil Ryu

Luis Garrido ~ Burnside

Sergio Bravo ~ Lap

Sailor Mari

Las fuerzas Especiales

## Ilustrador

DEN

## Suscripciones

VANESSA RODA

suscripciones@aresinf.com



INFORMÁTICA

**Presidente:** ALBERT RODRÍGUEZ

**Directora General:** Mª JOSÉ CASTRO

**Director Técnico:** JOSÉ GARCÍA

**Administración:** ROSANA GARCÍA

## Fotomecánica

ARES INFORMÁTICA S.L.

## Impresión

GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

## Distribución

COEDIS S.A.

## Depósito Legal

M-29057-02

Games Tech no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD-ROM sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Así mismo, queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.

# EDITORIAL

Este mes Games Tech os trae una sorpresa, nuestro primer número especial. Los que veáis en nuestros dossiers el mayor aliciente para adquirir la revista estáis de enhorabuena, ya que en las siguientes páginas encontraréis nada menos que cuatro de ellos.

El dossier ampliación del de **Neo Geo** es totalmente inédito, creado especialmente para la ocasión.

El de **Saturn** ha sido el más solicitado, debido a la imposibilidad que han tenido algunos para adquirir el primer número. Aquí lo tenéis de nuevo y mejorado del original.

En el de juegos manga era evidente que faltaban muchos de éstos por incluir, en un extenso remake hemos intentado añadir todos los posibles.

Y por último, el dossier Genios del Videojuego, uno de los más alabados, y la primera y única iniciativa que se ha visto a nivel nacional, para dar a conocer en profundidad a aquellas personas que hacen posible que disfrutemos de esos juegos tan buenos.

Para la ocasión, hemos usado 68 página en lugar de las 84 habituales, a cambio se ha reducido algo el precio (no es mucho, pero algo es).

Nos vemos en el siguiente número, volviendo a la normalidad con nuestras secciones habituales.

José Ángel Ciudad

# SUMARIO

4



Ampliación Neo Geo y SNK

11



Historia de Sega Saturn

32



Videojuegos Manganime

50



Genios del Videojuego

Games Tech

Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -  
08940 Cornellá de Llobregat  
(Barcelona)

[www.aresinf.com](http://www.aresinf.com)

[www.gamestonline.com](http://www.gamestonline.com)  
[gametech@aresinf.com](mailto:gametech@aresinf.com)

IRC Hispano > #Gamest



## Ampliación del DOSSIER NEO GEO Y SNK

Para completar el especial sobre Neo Geo del mes pasado, hemos decidido incluir la historia de Neo Geo Pocket y la Placa Hyper Neo Geo 64 de SNK.

### BREVE REPASO A LA HISTORIA DE HYPER NEO GEO 64 Y NEO GEO POCKET

#### HYPER NEO GEO 64

Con el floreciente mercado de los juegos en 3D y el ansia desarrolladora de SNK, la compañía de Osaka lanzó su nueva placa recreativa **Hyper Neo Geo 64** en 1997, una placa que permitía desarrollar juegos en 2D y 3D. La placa estaba basada en cartuchos ROM, como la **MVS**, y pretendía convertirse en un nuevo sistema superventas de SNK. A pesar de que las especificaciones técnicas de la **Hyper 64** eran más que brillantes, no llegaba a ofrecer la calidad de las placas de **Sega** o **Namco** y tampoco convenció a los operadores de recreativos y jugadores. Su

## HYPER NEO GEO 64



Paradójicamente, este mueble de la Hyper NG 64 ha tenido más éxito que el propio sistema.



escaso éxito en el mercado de los recreativos, por su elevado precio y falta de lanzamientos, provocó que se devaluaran las placas de una manera brutal. En 1999, justo dos años después de la aparición, la flamante y nueva placa 3D de SNK estaba virtualmente muerta.

#### NEO GEO POCKET

**Neo Geo Pocket** apareció en el mercado japonés en Octubre de 1998, en una primera versión en blanco y negro que sólo se lanzó oficialmente en Japón. Un año después y debido sobre todo a la existencia de **GameBoy Color**, SNK nos ofreció la versión en color de **Neo Geo Pocket**. SNK apoyó su consola con sensacionales títulos, algunos de ellos eran versiones portátiles de los



Megahits de Neo Geo, como **The King of Fighters**, **Samurai Spirits** o **Metal Slug**. Pero a pesar de contar con magníficos juegos, como el impresionante **SNK vs Capcom**, la mayoría de consoleros ignoraron a la portátil de SNK, centrándose todo el mercado en la incombustible **Game Boy**.

Muchas compañías apoyaron el proyecto de SNK, sobre todo **Sega**, que incorporó una conexión tipo cable link con

**Dreamcast**, en la que podíamos conseguir suculentos extras como en el caso de la versión de DC de **The King of Fighters 99**.

Ante la imposibilidad de hacerse con un gran mercado, el número de lanzamientos para **Pocket** descendió de una manera progresiva hasta desaparecer por completo en el año 2000. Ya desaparecida, incluso un grupo de diseñadores de juegos privado siguió desarrollando juegos para **Neo Geo Pocket Color** al conectar sus consolas con un PC. Como era lógico, estos juegos no se comercializaron.

El varapalo económico sufrido por el fracaso de estos dos sistemas fue clave en la quiebra de SNK.



Sólo por este juego ya merecía la pena adquirir una **Neo Geo Pocket**



## Las "otras" Neo Geo: Hyper Neo Geo 64 y Neo Geo Pocket

Como buena empresa que fue **SNK**, su ambición por expandirse y hacerse cada vez más fuerte (algo normal en cualquier empresa), hizo que desarrollaran dos sistemas más, una placa a la que se le llamó **Hyper Neo Geo 64**, llamada a ser la sustituta de la **MVS** o **Neo Geo AES**, y una consola portátil que, cómo no, fue llamada **Neo Geo Pocket**. El nombre de **Neo Geo** es universal e intrínsecamente ligado a **SNK**, por lo que es fácil reconocer el fabricante de dicho sistema.

Empezando por **Hyper Neo Geo 64** (a partir de ahora **NG64**), cuadruplicaba la potencia con los que trabajaba **Neo Geo** gracias a una gran cantidad de memoria y a un procesador central con tecnología **RISC** de 64 bits muy potente para poder manejar gráficos tridimensionales, pero sin olvidar el manejo de los gráficos 2D, que tan bien les ha ido anteriormente. Prometía ser un más que digno sucesor y heredero de la gloria de **SNK**, pero el destino no fue ése. Apareció en el mercado japonés en 1997, y prácticamente "murió" al año, no llegándose a hacer más que siete juegos, algunos de ellos de muy buena calidad. Pero el precio del sistema y de las placas de juego eran tan elevados, que podías llegar a comprarte una **Neo Geo AES** y una decena de juegos y aun así el precio de **NG64** y una placa de juego superarían con creces la compra mencionada. El desarrollo del **hardware** fue muy elevado y solamente estaba dedicado al mercado de *coin-ops* o arcades, por lo que no tendría esa gran ventaja que sí poseía **NG**. Junto a los grandes costes y la falta de apoyo recibido, **NG64** se convirtió en un fuerte lastre para **SNK**. Juegos como **Samurai Spirits 64** o **Fatal Fury Wild Ambition** fueron de los pocos juegos que funcionaron sobre esta difunta placa.

Pasando a otro sistema, **SNK** estaba ya en una espiral hacia el abismo de la bancarrota, y como por Japón, China y Corea las *hand helds* o consolas portátiles eran un mercado muy jugoso y con mucho potencial, **SNK** se decidió lanzar la **Neo Geo Pocket** en Japón allá por 1998 (parece que fue ayer). Era un sistema de 16 bits con pantalla de cristal líquido de gran tamaño, pero monocromática, solamente aceptaba

negros y grises. Esta pequeña consola funcionó parcialmente bien, teniendo un buen catálogo de juegos, con títulos como **The King of Fighters R-1**, aunque en versión *super deformed*, juego que tenía una gran cantidad de personajes y una adicción muy alta. Al poco, la sombra de la **Wonder Swan Color**, **Game Boy Color**, la futura **GBA** y la coreana **Game Park 32 (GP32)** hicieron que **SNK** lanzara la **NGP** con una pantalla a color, y publicando una gran cantidad de juegos en color. En un principio los lanzamientos a color eran compatibles con el modelo en blanco y negro, pero con el tiempo ya no hubo lanzamientos en color compatibles con la **Pocket** en B/N. Como dato curioso, la **NGP** en versión monocromática o color, poseían funciones adicionales, como eran alarma, horóscopo, reloj y hasta calendario, algo bastante práctico. Obviamente posee puerto de conexión a otras **NGP** para jugar a dos

jugadores con el cable link. Algunos juegos podían linkarse a otros de **Dreamcast** mediante un cable especial, **KOF'98**, **99 Evolution** eran ejemplos junto a **Capcom vs Snk**, que conectándolo a los **SNK vs Capcom** de **Pocket** podían desbloquearse elementos ocultos. Aunque no fue un gran triunfo, **SNK** aún se mantenía medianamente a flote gracias a este producto, al cual no paraba de sacar versiones con carcasas con diferentes colores o motivos (negro, transparente, camuflaje, varios colores, etc).

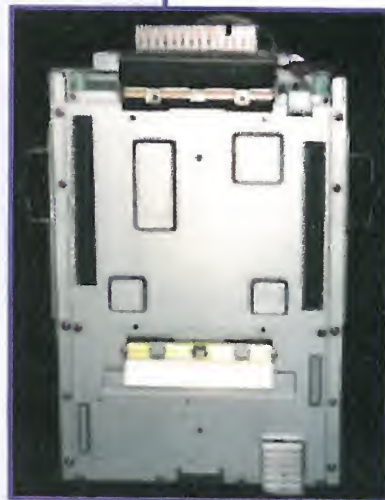


### Neo Geo Pocket:

- Procesador: CPU Toshiba TLCS900H de 16 bit a 6.144 MHz,
- Memoria: 12k
- Puerto de comunicación: puerto de serie de 5 pins a 19200 bps
- Resolución: 160x152 pixels
- Paleta de Color: Gráficos monocromáticos con diferentes intensidades, o 20 colores de 4096 en caso de la Neo Geo pocket Color
- Sprites: 64 sprites en pantalla
- Planos de scroll: 2 planos simultáneos
- Sistema de sonido: 6 canales PSG Stereo.
- Cartuchos: capacidad de hasta 2 MB (16 Mbit)
- Duración de las pilas: Hasta 40 horas con dos pilas 2 AA
- Otros: Batería de Litio para la memoria del reloj.

### Hyper Neo Geo 64:

- Procesador: Chip RISC de 64 bits
- 16/4Mb RAM y 64Mb de memoria de programa ensamblada cerca de la CPU
- Paleta de color: 16.7 Millones de colores.
- Cantidad máxima de colores simultáneos: 4,096
- Sistema 3D:
- Memoria Vertex 96Mb
- Memoria para texturas: hasta un máximo de 16Mb
- Sistema 2D:
- Capacidad de generar animaciones 2D a 60 FPS (Frames Per Second)
- Memoria para los sprites: 128Mb
- Efectos soportados: Scaling, montage, chain, mosaic, mesh, action, up/down, right/left reverse
- Sistema de scrolling en 2D: 4 planos de scroll
- Memoria dedicada: 64Mb
- Efectos soportados: Scaling, revolution, morphing; horizontal/vertical, division de la pantalla y line scrolling
- Sistema de sonido: 32 Canales
- Frecuencia máxima de muestreo: 44.1 KHz
- Memoria para la tabla de ondas: 32Mb





# LOS 7 JUEGOS DE HNG64

El catálogo de juegos que apareció en la placa **Hyper Neo Geo 64** es bien escaso, 7 títulos en total, entre los cuales nos encontramos con versiones 3D de **Fatal Fury** y **Samurai Shodown**. Vamos a dar un repaso a estos juegos.



**Round Trip RV** (SNK. Conocido en Occidente como **Road's Edge**, 10/09/97): El primer juego para **Hyper Neo Geo 64** es un arcade de conducción 3D con un gran apartado técnico y buena jugabilidad. Destacaba su sencillo sistema de control y los gráficos, de gran calidad.

**Samurai Tamashii** (SNK. Conocido en Occidente como **Samurai 64**, 19/12/97): **Samurai 64** es el primer juego de lucha 3D programado por SNK. La historia nos lleva al otoño de 1789, tras la destrucción de Amakusa y Mizuki. En ese momento aparecen grandes rumores de bebés desaparecidos en extrañas circunstancias y la presencia de un misterioso ente malvado que perturba la paz. De esta manera, Haohmaru y compañía inician una nueva aventura. Este juego destaca por su gran calidad y enorme jugabilidad, que conserva multitud de elementos de las entregas 2D. Aparecen nuevos personajes y sus diseños son espectaculares. Sin duda y junto a su secuela, uno de los mejores juegos para la placa 3D de SNK.

**Offbeat Racer** (SNK. Conocido en Occidente como **Xtreme Rally**, 13/05/98): Otro juego de coches de SNK para su nueva placa **Hyper 64**. En este caso parece una secuela de

**Road's Edge**. El juego permitía escoger la ruta hacia la llegada y tenía un más que correcto apartado técnico.

**Beast Busters Second Nightmare** (SNK, 11/09/98): Arcade de disparos que ofrecía un espectacular mueble con 2 ametralladoras. En este caso teníamos que deshacernos de todo tipo de bestias, que incluían muertos vivientes y mutantes. El juego es extremadamente violento y contiene multitud de escenas gore. Es el primer juego en usar las posibilidades 2D de la nueva placa de SNK.



**Samurai Spirits 2 Asra Zanmaden** (SNK. Conocido en occidente como **Samurai Shodown Warriors Rage**, 16/10/1998): Segunda entrega 3D de la saga **Samurai Spirits** para la placa **Hyper 64**. Gráficamente el juego es mucho mejor, incluye más personajes, una animación más fluida y muchos más movimientos. Una gran secuela que supera al original, siendo el mejor juego para la placa 3D de la compañía de Osaka.

**Garou Densetsu: Wild Ambition** (SNK. Conocido en occidente como **Fatal Fury: Wild Ambition**, 28/01/99): La saga **Fatal Fury** también tuvo una versión 3D en la **Hyper Neo Geo 64**. Con nuevos personajes y viejos conocidos, presentaba algunas novedades como la barra de Heat, que nos permitía realizar un demoledor movimiento especial. Hubo una conversión para PSX bastante inferior al original.



**Buriki One** (SNK. 21/5/1999): **Buriki One** es un adictivo juego de lucha y sin duda uno de los más carismáticos títulos que lanzó SNK para **Hyper Neo Geo 64**. En este caso se trataba de un juego de wrestling, que lamentablemente es muy poco conocido y que destaca por su enorme jugabilidad. Es el último juego que apareció para esta placa.





# LUCHA VS

Con una galería tan amplia y variada de juegos de lucha, con carismáticos personajes e impresionantes sagas de la compañía de Osaka, no podían faltar las versiones para **Pocket**, geniales y divertidos juegos que en muchos casos no tienen nada que envidiar a los originales en los que están basados.

**The King of Fighters R-1** (Blanco y Negro, SNK, 1998): Es el primer juego de lucha para **Neo Geo Pocket** en su primera versión monocromo. El juego está basado en la famosa saga **The King of Fighters** y en este caso en la edición de 1997. Hay menos personajes y los equipos están cambiados. Llamó la atención el genial look deformado de los personajes, algo que se hizo común en el género para la portátil de SNK y su enorme jugabilidad, con dos botones podíamos realizar multitud de combos.



**Samurai Shodown** (Blanco y Negro, SNK, 1998): La famosa saga de SNK tuvo una primera entrega en blanco y negro para la **Neo Pocket**. Nos encontramos personajes de las cuatro entregas de **Samurai Spirits** en sensacional estilo deformado. El sistema de lucha es genial, incluyendo los dos estilos de lucha para cada personaje que aparecían en la 3ª y 4ª entrega de **Neo Geo**. Este gran juego conserva todo el espíritu y adicción de sus hermanos mayores.

**Fatal Fury First Contact** (Color, SNK, 1999): En una consola de SNK no podía faltar una adaptación de la saga **Fatal Fury**, la más antigua y carismática de la compañía de Osaka. Para ello lo hace a lo grande, en la nueva y llamante **Neo Geo Pocket Color**, en un juego basado en **Real Bout Special 2**.

No faltaban los personajes más carismáticos de la saga. El juego es muy completo, y a pesar de no llegar a ser tan bueno o divertido como otros títulos del género para la **Pocket**, muy recomendable.



**King of Fighters R-2** (Color, SNK, 1999): La más famosa saga de SNK regresa a todo color en la nueva versión de **Pocket**, en un juego mucho más completo que el anterior, con más personajes, más jugabilidad y mejor control. El juego está basado en **KOF 98** e incluye algunos personajes del 99. Con este título la **Pocket** consigue emular a la perfección la acción y jugabilidad de su hermana mayor, con todo tipo de combos que se realizan con gran facilidad. La mayor diferencia son los personajes al estilo deformado. Destacar la sensacional música con calidad midi que emula las melodías originales de **Neo Geo**. Un título indispensable.

**Samurai Shodown 2** (Color, SNK, 1999): Regresa **Samurai Shodown** en color con la segunda entrega para **Pocket**, un sensacional juego de lucha con 16 personajes, 3 totalmente nuevos y además jugosas novedades como el sistema de cartas.



El juego en sí no tiene nada que enviar a sus hermanos mayores de **Neo Geo** y nos ofrece diversión y calidad a raudales. Otro título imprescindible.

**SNK vs Capcom** (color, SNK, 1999): **SNK vs Capcom** es un título que dio un vuelco en el corazón a los fans de la lucha, el primer juego que mezclaba a los míticos personajes de **Capcom** y **SNK** en un mismo juego, era solamente para **Neo Geo Pocket**. El resultado fue espectacular, para mí el mejor juego de esta consola y un auténtico Megahit. Sus sensacionales modos de juegos con minipuebas (soberbia la de Sir Arthur y **Metal Slug**), la capacidad de conseguir puntos para comprar súper golpes especiales, su jugabilidad, el carisma de este título y sus personajes lo convierten en un clásico de los videojuegos. Si tienes la **Neo Pocket** y eres un fan de los juegos de lucha 2D, es imperdonable que no tengas este juego en tu colección.

**The Last Blade** (Color, SNK, 2000): No podía faltar un juego de **The Last Blade**, basado en el genial juego de lucha de SNK y digno sucesor de la saga **Samurai Spirits**. Este título mantiene las cotas de calidad de otros juegos para **Neo Pocket**. Incluye sensacionales minijuegos.

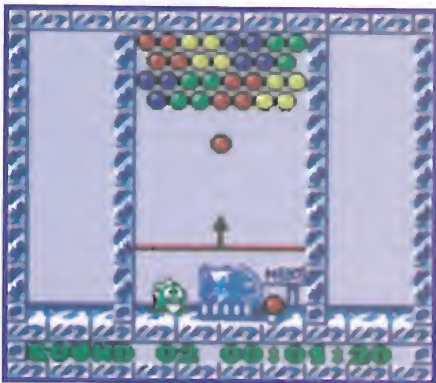
**Gals Fighter** (Color, SNK, 2000): Otro de los mejores títulos de la portátil de SNK es este **SNK Gals Fighter**, en el que las chicas más famosas del universo de la lucha de SNK toman el protagonismo. Uno de los últimos juegos en aparecer para **Pocket** y sin duda de los mejores, al nivel de **SNK vs Capcom**. El juego es sobresaliente en todos sus aspectos y cabe destacar la aparición de la versión femenina de Iori Yagami, realmente hilante. Otro título imprescindible.





## PUZZLES

**Bust A Move Pocket** (color) (1994): Taito no podía dejar de convertir uno de sus títulos más exitosos para la portátil de SNK. Los graciosos dragoncillos continuaban sus andanzas en esta versión, muy parecida al original, aunque lógicamente menos colorida por la limitación de dicha portátil. En Europa se llamaría **Puzzle Bobble Mini**.



**Puzzle Tsunagete Pon** (Monocromo 1998 - color 1999): Este título es una variación de **Magical Drop**, en el que hay que juntar bloques del mismo color mediante unos tuberías para conseguir reacciones en cadena, bastante simple en gráficos pero muy adictivo. Programado por Yumekobo y conocido en Europa como **Puzzle Link**.

**Master of Syougi** (1998-1999): Típico juego de tablero parecido en concepto a nuestras damas, o más concretamente al ajedrez japonés.

**Neo Cherry Master** (Monocromo 1998 - color 1999): Es el clásico juego de máquinas tragaperras, bastante simple y aburrido. Programado por Dyna, y que repitió con **Neo Mystery Bonus** el mismo año.

**Neo Twenty One** (color) (1999): Juego de cartas, más concretamente una versión del Black Jack. Gráficos simplísimos, pero muy adictivo para fans de esta variedad de juegos de naipes.

**Puzzle Tsunagete Pon 2** (1999): Yumekobo realizó una secuela el mismo año y compartía el mismo desarrollo del original, pero mejoró los gráficos del primer juego (aunque no mucho). La adicción seguía siendo muy alta y se incluyeron algunas novedades. Conocido en Europa por **Puzzle Link 2**.

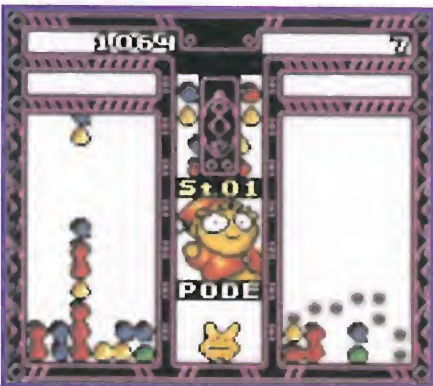
**Shangai Mini** (1999): Versión de este clásico del mundo de los juegos de tablero, en el que debemos de juntar dos fichas del mismo dibujo que estén en niveles adyacentes.

**Dokodemo Mahjong** (Monocromo) (1999): ADK programaba este título de Mahjong, del que si alguna vez me entero de cómo se juega, haré un artículo...

**Magical Drop Pocket** (color) (1999): Data East también aportó su granito de arena y realizó la conversión de uno de sus títulos más importantes, el cual seguía siendo muy adictivo.



**Puyo Pop** (1999): Sega programó una versión de su legendaria saga **Puyo Puyo**. Poco que decir de este gran juego conocido por todos, quizás destacar que los **Puyos Puyos** pierden su forma de gominola de toda la vida, siendo aquí unas formas ridículas.



**Neo Dragons Wild** (1999): Programado por Dyna, este título es un recopilatorio de juegos de azar y de casino, bastante simple.

**Pachisuro Aruze Oogoku Pocket Azteca** (color) (1999-2000), programado por Aruze es otro simulador de las máquinas tragaperras. De esta temática también tenemos a **Pachisuro Aruze**, **Pachisuro Aruze Ohgoku Pocket - E-Cup**, **Pachisuro Aruze Oogoku Ohanabi**, **Pachinko Hissyou Guide Pocket Parlor**, **Pachisuro**

**Aruze Oogoku Pocket Ward of Lights**, **Pachisuro Aruze Oogoku Pocket Ohanabi**, **Pachisuro Aruze Oogoku Pocket - Dekahel 2**, **Pachisuro Aruze Oogoku Pocket - Delsol 2...** todos los que los de Aruze quisieron sacar.

**Pocket Reversi** (color) (2000): Juego de inteligencia, en el cual hemos de colocar unas fichas (sean blancas o negras) según nos hayan tocado, haciendo combinaciones. Bastante aburrido.

**Koi Koi Mahjong** (color) (2000): Visco programó otro título de Mahjong, que parece deporte olímpico por la popularidad que tiene por aquellas tierras lejanas. Con lo fácil que es jugar al **parchís**.

**Cool Cool Jam** (color) (2000): SNK programó la conversión de un título original para Dreamcast en su portátil, la temática era una variación de los juegos **Bemani** de Konami, es decir juegos musicales. Pasó con más pena que gloria.

**Delta Warp** (color) (2000): Juego de lo más simple en gráficos, pero de estrujarse el cerebro a más no poder. tenemos que hacer coincidir triángulos en un rombo.

**Oekaki Puzzle** (color) (2000): un juego rarísimo de **Success**, en el que tienes que hacer dibujos en cuadrículas como si fueren píxeles. Conocido en occidente por **Picture Puzzle**.

**King of Fighters, The - Battle De Paradise** (color) (2000): Este título es una especie de juego de mini preguntas y mini pruebas basado en el universo **KOF**. Gráficos sencillos pero vistosos.



**Super Real Mahjong** (color) (2001): La pequeña de SNK no podía quedarse sin su ración de Mahjong (y van...) tan popular en tierras orientales y tan odioso en tierras occidentales. Llegó de la mano de Seta.



# RPG / SLG / DEPORTIVOS

Los géneros *RPG* y *SLG*, la verdad es que nunca han sido el punto fuerte de **SNK** (ya que **SNK** es casi sinónimo de *Arcade* y *Fighting Games*). Para nuestra sorpresa, en la *NGP* sí que aparecieron unos pocos títulos de gran interés, y aunque fueron muy escasos, se agradece. Gracias a ello se mejoró muchísimo la variedad de géneros y el catálogo.

**Densetsu no Ogre Battle "Zenobia no Ouji"** (*Prince of Zenobia*) (Color, **SNK/Quest**, *SLG*, 2000). Este título fue la apuesta definitiva de intentar atraer a los grandes fans de esta saga y conseguir abrir nuevos caminos hacia este género. El juego es de una calidad muy alta, cuenta con unos de los mejores gráficos vistos en la *NGPC* y también con una increíble jugabilidad. La historia en realidad es paralela con el *Ogre Battle V March of the Black Queen*.

**Biomotor Unitron** (Color, **Yumekobo**, *RPG/SLG*, 1999). Este excelente y adictivo título fue el primer *RPG* de *NGPC*, básicamente es una mezcla de *Pokemon* con un *Final Fantasy*. Dentro del juego tendremos que hacer torneos, dialogar con gente, conseguir más items y piezas con el propósito de mejorar nuestro poderoso robot llamado *Unitron*. Un juego simple pero realmente divertido.

**Kikou Seiki Unitron** (Color, **Yumekobo**, *RPG*, 2000). La segunda parte del *Biomotor Unitron*, esta vez se han mejorado mucho los diseños y los gráficos, la estética del juego deja de ser tan infantil y existe un mayor dosis de *RPG*; además, los combates son más espectaculares y contundentes. Un título realmente interesante y divertido.

**Dark Arms** (Color, **SNK Action/RPG**, 1999). Secuela del clásico de **SNK** *Beast Buster*, la famosa recreativa de *Shot'em Up* de matar zombis (pero ojo que ambos juegos son totalmente distintos). En *Dark Arms* aparte de acribillar a Zombis, el juego también contiene una pequeña dosis de *RPG*, como poder obtener experiencia para subir el *level* de nuestras armas.



**Shinkisekai Evolution: Hateshinai Dungeon** (Color, **SNK RPG**, 1999). Sí señor, este título realmente es una continuación de los *Evolution* de **DC**, aunque bueno, la historia no tiene relación alguna. El modo de juego y su sistema sí que es muy similar al de los juegos de **DC**. Personalmente opino que es un título de lo más normalito.

**Faselei** (Color, **Sacnoth**, *SLG*, 1999). *Faselei* es un *SLG* puro y duro de robots donde desplazamos y combatimos por turnos. Aunque en Occidente poca gente haya sabido disfrutar de él, entre los usuarios de *NGPC* en Japón es casi un mito, todos reconocen sus gráficos de alta calidad, música pegadiza y una jugabilidad casi endiablada.

**Mizuki Shigeru Youkai Shashin Kan** (Color, **SNK**, *RPG*, 1999). Este *RPG* es casi tan extraño como su nombre en sí, ya que nuestra misión trata de hacer fotos a espíritus, y coleccionarlos (ríete de *Fatal Frame*). El sistema es muy parecido a los del *Dragon Quest*, un juego muy japonés.



**SNK Vs Capcom Card Fighters Clash** *Capcom Version*, (Color, **SNK**, *SLG*, 1999). Bestial juego de cartas para los amantes de este tipo de juegos, disfruta de él combatiendo contra tus amigos, aprende todos los estatus de los personajes de **Capcom** y hazte con todas las cartas. Este título tuvo una muy buena aceptación en Japón.

**SNK Vs Capcom Card Fighters Clash SNK Version** (Color, **SNK**, *SLG*, 1999). Este título es viceversa que el anterior, esta vez los favoritos son el bando de **SNK** y todos sus personajes. Intenta coleccionar todas las cartas para poder luchar contra los del **Capcom**.

**SNK Vs Capcom Card Fighters Clash 2 Expand Edition** (Color, **SNK**, *SLG*). El nombre ya lo dice todo, es como si fuese una expansión de los juegos anteriores con más de 424 cartas (más de cien cartas nuevas) y otras opciones. También ofrece la posibilidad

de linkar con el *CvsS* de **DC** y así poder pasar bonificaciones y otras cosas.



Entramos ya en los juegos deportivos.

> **Baseball Stars** (monocromo y color, **SNK**) es la versión mini de la gran saga "beisboleira" de **SNK**. Otros juegos de Béisbol fueron *Neo Poke Pro Yakyuu* y *Dynamite Slugger*.



> **Bing Bang Pro Wrestling** (color). Era eso, un juego de wrestling pero con la calidad de la *Pocket*.

> **Cool Boarders** (color). Éste es uno de esos juegos que pasan por modas pasajeras y luego desaparecen. Hasta apareció en la pequeña de **SNK**.

> En *E-Cup* (color) podíamos jugar unos partiditos a fútbol, aunque para eso ya hubiera alguno mejor...

> **Neo Derby Stallion** (color) os sonará por ser uno de esos juegos de carreras de caballos tan "divertidos".

> El mítico **Neo Turf Masters** (color) vuelve a la carga después de haber dejado un buen sabor de boca en la mayor de las *Neo Geo*.

> **NeoGeo Cup '98 Plus Color** era el juego de fútbol que toda consola debe tener, simple perspectiva pero desarrollo interesante.

> **Pocket Tennis** (monocromo y color) es el equivalente al *Pocket Fútbol*, pero evidentemente emulando a *Correja* y similares.

> **Wrestling Madness** (color) era el wrestling al máximo exponente, debido a la cantidad de reglas que se saltan.



## OTROS GÉNEROS

### SHOOTERS

**Metal Slug, 1st Mission:** Programado por **SNK** en 1999, este juego es un archiconocido shooter de **Neo Geo AES/MSV** pero esta vez trasladado a la pequeña de las **Neo Geo**. Es divertido, sencillo y con bastantes cambios con respecto al original, consiguiendo impregnar en este pequeño cartucho de calidad y diversión por igual. Siguen estando los **Metal Slugs**, las armas, y algunas melodías ya clásicas del juego, pero en esta entrega no había vidas, sino un contador de energía que disminuía por los golpes recibidos.



**Metal Slug, 2nd Mission:** Segunda y última entrega de estos juegos para la pequeña de **SNK**, programado por ésta en el 2000. El juego te permitía esta vez elegir entre 2 personajes, y contaba con una buena cantidad de voces digitalizadas que aparecen al coger las armas, como en **Neo Geo**. El sistema de vidas era el mismo, una cantidad de cuadros de vida que disminuían al ser golpeado. El juego estaba más trabajado que el primero, derrochando calidad y sobretodo diversión a lo **Metal Slug**.

**Cotton, Fantastic Night Dreams:** **Succes** programó este simpático pero adictivo juego en el 2000. Hubo varias entregas para otras consolas de **Cotton**, pero ésta no desmerecía, aunque posee unos gráficos sencillos, el juego resultaba divertido y muy jugable, que es muy interesante, y con unas melodías muy simpáticas. Es un **Shooter** horizontal en el que al ir recolectando tesoros e ir matando a tus enemigos, la barra de experiencia aumenta para aumentar el poder de disparo, pero a cada nivel la barra se hacía más larga. Divertido y jugable es la definición que le daría al juego ante todo.

### ACCIÓN

**Sonic the Hedgehog Pocket Adventure:** **Sega** llevó a su azulada mascota para la **Pocket** en el 2000, en una nueva aventura. Los gráficos eran coloristas y con una gran vistosidad, de hecho, las zonas poseían un colorido digno de nuestro querido amigo. Melodías pegadizas y efectos de sonido fácilmente reconocibles por los fans de todo lo relacionado con **Sonic** (hasta la voz digitalizada que decía "Seegaaa" al inicio del juego). Aunque hay que

reconocer que este juego no introdujo nada nuevo, y los que jugaron a los anteriores **Sonic**, vieron muchas cosas que recordaban a las anteriores entregas.

**Rockman Battle & Fighters:** programado por **Capcom** en el 2000, este **Rockman** (aquí **Megaman**) no es más que una conversión del **Rockman Power Fighters** de **CPS-2**, un juego de lucha/arcade en el que te enfrentas a los robot master (los jefes finales de cada zona) cara a cara. El juego en sí es entretenido y tiene bastantes opciones, pero los gráficos son los que puedes ver en los **Rockman** de **GB**, coloreados y con alguna animación más, por lo que gráficamente es muy sencillo, con un colorido muy simple y unas melodías típicas de esta saga.

**Pac Man:** La verdad es que poco se puede decir de este clásico de **Namco**, la idea de hacerte gastar el dinero en un cartucho con el primer juego de **Pac Man**, no me parece muy acertada. Los **FX** y gráficos son exactamente los mismos. Si te encantó este clásico en toda regla, podías disfrutar por igual con este cartucho.

### RPG

**Ni-g-e-r-o-n-p-a:** **SNK** programó en el 2000 un juego de rol (o **RPG**) que nunca salió de Japón. **Nigerompa** es el mundo donde criaturas mágicas y demonios habitan, y obviamente donde nuestros protagonistas han de ser los héroes. El juego tiene un sistema de reputación, cuanto más alta sea la reputación, más y mejores compañeros se unían a nuestro grupo.

### AVENTURAS / LIGOTEO

**Infinity Cure:** Juego de aventuras de estilo manga que nunca salió de Japón. La compañía responsable es **Kid Game**. El juego trata más o menos de la convivencia entre los personajes durante un periodo de siete días. Largos textos y opciones que decidían los sucesos que acaecían. Hubo una entrega para **PSX** y otra para **Dreamcast** llamada: **Never Seven: The End of Infinity**, en el que se pueden pasar datos de la **NGP** a la **DC**.

**Party Mail:** Juego tipo *Girl Friend Simulator*, creado por **ADK** para la **Neo Geo Pocket Color** en 1999 y que no salió de Japón, por lo que si no tienes nociones de este idioma, más vale que lo dejes pasar.

**Melon Chan's Growth Diary:** Este juego de ligeoteo de **ADK** fue, junto al **KOF R-1**, uno de los dos primeros juegos de **Neo Geo Pocket**. Obviamente es en blanco y negro, sus gráficos son simpaticos y su música y **FX** son meramente decorativos. Como si una especie de tamagotchi se tratara, tendremos que guiar el día a día de nuestra pequeña protagonista.

**Pocket Love If:** Otro de "ligoteo", esta vez programado por **KID** en 1999, y como es típico en este tipo de juegos, no salió de Japón, así que a olvidarse si no lo dominas. En el juego predomina mucho el color salmón (o rosa si lo prefieres) aunque no es desagradable.

### OTROS

**Bikkuriman 2000:** Juego programado por **Sega Toys** en el 2000 (¿qué cosas, no?). Programó una especie de juego de acción y mini juegos a mansalva, con mucho sentido del humor japonés. Ha habido **Bikkuriman** para plataformas como la **PC Engine**, **Famicom**, **Super Famicom**, **Dreamcast** y **Game Boy Color**.

**Crush Roller:** Programado por **ADK** en 1999, es un divertido juego con apariencia tipo **Bomberman** aunque es más una especie de **Pac Man**. En dicho juego llevamos una especie de pelusa que debe pintar toda la pantalla para pasar a la siguiente fase. Obviamente, habrá bichos que nos impedirán pintarlo, sea quitándonos una vida o ensuciando por donde hemos pasado.

**Densha de Go! 2:** Programado por **Taito** en 1999, este juego es la segunda parte del famoso simulador de conducción de trenes, algo bastante original y con buenos gráficos. Posee modo arcade, original y cómo no, "vs" (modo versus) para darse el pique con un amigo con otra **NGP**.

**Dive Alert, Burn Edition / Rebecca Edition:** **Sacnoth** programó en 1999 un par de juegos de acción / estrategia en los que llevas un submarino armado, y cómo no, hay que dedicarse a hundir a todo aqué que nos moleste. De este juego hubo dos ediciones: la de **Burn** y la de **Rebecca**.

**Ganbare Neo Poke Kun:** tan curioso como disparatado, este juego de **SNK** tiene como protagonista a un curioso y vago personaje que vive en su cuchitril (porque sólo puede tener ese nombre). Le ocurren cosas como que se le inunde la casa, entre un hombre disfrazado de **Ultraman** y mil cosas más. Todo ello aderezado con minijuegos.

**Mezase! Kanji Ou:** juego que fue programado por **SNK** en el 2000, que no salió de Japón (para variar) y que trata de un juego tipo "quiz" o "trivial", un juego de preguntas en las que estoy seguro, que muchos de vosotros fallaréis (yo incluido), ya que al no salir de Japón está en el idioma nipón. Así que a aprender japonés o a suertes.

### STAFF

**Evil Ryu:**  
Páginas 4,6,7  
**Orikom:**  
Páginas 5,10

**Ryofu:**  
Página 9  
**Sir Arthur:**  
Página 8



# VIDEOJUEGOS MANGANIME

Por lo general, hablar de videojuegos basados en alguna serie de manga o anime, es hablar de algo pésimo. La mayoría no son más que prototipos de videojuego, con una calidad por debajo de lo que entendemos por aceptable. Claro, si algo tiene la licencia de alguna serie famosa, venderá directamente, sea bueno o malo. Es más, los fanáticos de X serie se conforman con que el juego incluya algunas imágenes o una introducción anime, indiferentemente de si es jugable o no.

**Bandai** es el claro ejemplo de compañía que aprovecha todos los filones de anime que puede, y si es a bajo coste, mejor.

Rara es la vez que un videojuego "*manga*" es alabado por su calidad. Afortunadamente hay excepciones. De vez en cuando, surgen videojuegos con un nivel tan sobrecogedor que pueden competir con los grandes del género. Son precisamente estos videojuegos los que se merecen llevar el nombre de la serie que representan. Aunque se queden desfasados con el paso del tiempo, siempre serán recordados como lo que fueron en su época, viejas glorias del videojuego.

En este especial, podréis encontrar algunas de estas leyendas del videojuego "*manganime*". Comentar todas requeriría muchas más páginas, así que nos centraremos en las más destacadas, omitiendo los videojuegos del tipo "vaya castañazo".







## DRAGON BALL Z

### DBZ Super Saiya-jin Densetsu

Sistema : Super Famicom  
Género : RPG  
Fecha : 25/1/1992

El primer *Dragon Ball Z* para *Super Famicom* (*Super Nintendo* japonesa) fue un soberbio RPG. Se trata de una recopilación de dos juegos de *NES* (*DBZ Kyoshhyo!! Saiya-jin* y *DBZ Gekishin Freeza*).

Siguiendo fielmente la serie, empezaremos defendiendo la Tierra del ataque de Raditz, y finalmente acabaremos viajando al Planeta Namek y enfrentándonos a Freeza.

Si bien el apartado gráfico dejaba bastante que desear (recordemos que son gráficos de *NES*, aunque se hayan mejorado ostensiblemente), se le puede perdonar por todo lo demás. Los combates, aunque demasiado frecuentes, son amenos y en ningún momento llegan a cansar. Se basan en un sistema de cartas, dependiendo de la carta elegida, podremos atacar, realizar una combinación de golpes o ejecutar ataques especiales. Por lo general, gana el que tenga la carta más alta.



*Dragon Ball* y *Dragon Ball Z* son series que no han dejado a nadie indiferente. O las pones en un altar o las odias desesperadamente. Lo mismo sucede con sus videojuegos, algunos son joyas y de otros mejor no hablar.

### DBZ Super Butoden

Sistema : Super Nintendo  
Género : VS Fighting  
Fecha : 20/3/1993

Muchos son los que piensan que *Super Butoden* fue el primer videojuego decente de *Dragon Ball*. Tuvo el privilegio de llegar a nuestras tierras en versión PAL (y masivamente la versión japonesa mediante la importación). *Bandai* introdujo el plano aéreo, la distancia real entre los personajes mediante una línea divisoria de pantalla y la posibilidad de lanzar ondas de energía, paralizando así la acción por unos segundos. Mientras un personaje realiza un ataque especial, acapara casi el 100% de la pantalla para él. Al lanzarlo, el rival puede contraatacar, esquivarlo, protegerse, o absorberlo en el caso del Dr Gero. Dispone modo VS, torneo y de un interesante modo historia, que de seguirlo correctamente, veremos el combate entre Mr Satan y Perfect Cell. La música, simplemente magistral, digna de tener en la colección. Personajes de la talla de Cell y A-20 sólo aparecieron en este juego.



### DBZ Super Butoden 2

Sistema : Super Nintendo  
Género : VS Fighting  
Fecha : 17/12/1993

En menos de un año, *Bandai* volvía a la carga con la segunda entrega de los *Butodens*. La prensa especializada ya nos había puesto los dientes largos durante meses con pantallas del juego, y no era para menos, la realidad superó a las expectativas. Fue catalogado por muchos como el mejor *Dragon Ball Z* de la historia. La renovación gráfica fue absoluta, no aprovecharon nada del anterior. Los gráficos eran más detallados, con unos personajes más reales, y unos fondos muy cuidados (aunque sin tantos planos de *scroll* como su predecesor). La ejecución de los ataques especiales fue mucho más espectacular, incluso podíamos contrarrestarlos con otro ataque especial y dejarnos el dedo pulsando repetidamente el botón para ganar al adversario. Las secuencias de golpes automáticas llamadas *Meteor Attacks* fueron un gran acierto. La historia se centraba en el *Cell Game* y en algunas películas. Broly, Bojack, Zangia y Cell Jr son exclusivos del juego. Es el claro ejemplo de cómo un juego, que prácticamente no permite realizar combos, puede llegar a divertir más que otros que sí.



### DBZ Super Butoden 3

Sistema : Super Nintendo  
Género : VS Fighting  
Fecha : 29/9/1994

Viendo el salto que pegó *DBZ 2* respecto al primero, todos esperaban que esta tercera parte fuera la leche. Pero la única leche que hubo fue la que la leche que le dieron a los programadores por hacer este timo. Agarraron la base del *Butoden 2*, la empeoraron, cambiaron la mitad de los personajes y tirando. El resultado fue un juego "sin espíritu" de los que no incitan a jugar y te dejan indiferente al hacerlo (como el *DMC 2*), por no tener no tenía ni modo historia. Lo único destacable eran los piques al chocarse los dos personajes corriendo.







## DB Z Idainaru Goku Densetsu

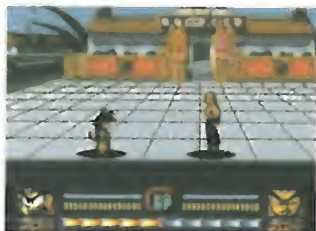
Sistema : PC Engine Super CD-ROM2

Género : VS Fighting

Fecha : 11/11/1994

Son Gokuh hizo su primera y última aparición en PC Engine con buen pie. Por una parte teníamos un cuidado aspecto gráfico que nos hacía recordar en todo momento a la serie de animación. Y por otra teníamos un genial *Fighting Game* con diversos planos de lucha y espectaculares ataques especiales. Como aspecto negativo, se le podía achacar una cierta falta de velocidad.

La historia se centraba alrededor de un pequeño Gokuh, que debía abrirse paso derrotando a rivales de la talla de Tao Pai Pai o Piccolo (padre). A medida que transcurría el juego, Gokuh se hacía adulto. El juego acaba con el enfrentamiento en Super Saiya-jin contra Perfect Cell. La música, con calidad CD, mezclaba temas originales con otros extraídos de la serie.



## DBZ Ultimate Battle 22

Sistema : PlayStation

Género : VS Fighting

Fecha : 28/7/1995

Llegó el salto a los 32 Bits. Lo primero que llamó la atención de este título fue su impresionante introducción anime. Lo segundo, la nada despreciable cantidad de 22 personajes, ampliable a 27 mediante truco. Todo ganaba en resolución respecto a las anteriores entregas. Nuevos temas musicales y versiones *arrange* de los temas conocidos deleitaban a cualquier seguidor de la serie. Simplificando los ataques energéticos a simples bolas de energía, se ganó en velocidad, pero no en diversión. Esto último, junto con el extraño efecto de *zoom* que tenían los personajes al volar (suprimieron la pantalla partida), fueron los puntos negros del que podría haber sido el mejor videojuego de *Dragon Ball*. Los carismáticos Gokuh (pequeño), Kame Sennin, Ten Shin Han y Mr Satan aparecían por primera vez como personajes jugables.



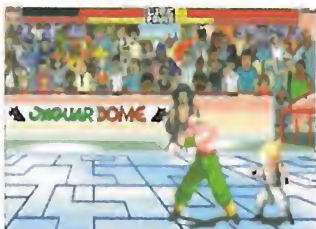
## DBZ Shin Butoden

Sistema : Sega Saturn

Género : VS Fighting

Fecha : 17/11/1995

Qué duda cabe que *Dragon Ball Z Shin Butoden* se merecía estar entre los mejores. Se trataba de la contrapartida para *Sega Saturn* del *Ultimate Battle 22* de *PSX*. La intro tenía peor calidad que la de *PSX*, pero todo el sistema de juego se asemejaba más a los de *SNES*, algo de agradecer, pues el sistema de *zooms* en *Ultimate Battle 22* para hacer ver que el personaje estaba volando era muy cutre y quedaba mal. Además, teníamos el *Satan mode*, en el que asumiendo el papel de Mr Satan, debíamos ayudar a ganar (con diversas artimañas) al personaje por el que habíamos apostado.



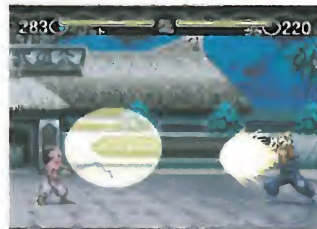
## DBZ Hyper Dimension

Sistema : Sega Saturn

Género : VS Fighting

Fecha : 29/3/1996

El último juego de *SNES* llegó de los primeros para la generación de 32 bits. A unos les parece una maravilla y a otros no tanto, pero lo que está claro es que mejor que la tercera entrega sí que era. Cambiaba todo el sistema por algo más al estilo de un *Street Fighter*, suprimiendo la pantalla partida y todo lo que ello conlleva. Lo de *Hyper Dimension* venía por la posibilidad de arrearle un sopapo al contrario y zumbarlo a otro escenario adyacente (o a otra dimensión). Lo mejor de todo eran sus gráficos. Por cierto, al PAL le quitaron el modo historia para ahorrar-se de traducir cuatro líneas de texto.



## Otros

*DB Shenron No Nazo* (27/11/1986) no destaca por ser una joya (más bien al contrario), pero tuvo el honor de ser el primero. Vio la luz en la entonces prolífera *Famicom* (*NES*). En el año 1993 se llegó a editar en Francia, llegando algunas copias a España. Se trataba de un arcade clásico en el que debíamos encontrar todas las *Dragon Balls*.

*DBZ Buyuu Retsuden* (1/4/1994) intentó lograr para *Mega Drive* lo que hicieron los *Butodens* para *SNES*. No era mal juego, pero su falta de colorido, su extraño control (usaba 3 botones), y un sonido no muy logrado, no lo elevaron a la categoría que se podía haber merecido. Destacaba su logrado modo historia y la inclusión de personajes inéditos como Recoome y Krillin.

*DBZ Gaiden Saiya-jin Setsu Metsu Keikaku* (12/1994) y *DBZ Shin Zetsu Mekkaikaku*

*Uchuhen* (2/1995), ambos para *Playdia* (videoconsola de *Bandai*). También se merecían su hueco en estas páginas. Eran videojuegos interactivos, con secuencias extraídas de la película *DBZ Gaiden* (en el primero). Debíamos observar la película hasta que nos requirieran ejecutar alguna acción. Como por ejemplo, esperar el momento preciso para apretar un botón, y destruir así al Dr Raichi con un ataque combinado de todos.

*DB Chō Gokuh Den Totsugeki-Hen* (24/3/1995) y *DBZ Chō Gokuh Den Kakusei Hen* (22/9/1995). Ambos fueron RPG's para *SNES*. Gráficamente superaban al primero, pero no en el resto de apartados. No disponíamos del control total de Son Gokuh, sino que "gracias" al sistema *Playing Comic*, nos aburríamos de pulsar el botón. Era en los combates mediante acciones predeterminadas donde ganaban mucho. El juego que mejor seguía la serie era *DBZ Idainaru Dragon Ball Densetsu* (31/5/1996)

para *PSX* y *Saturn*. El sistema de juego era muy raro, había que llevar una barra a nuestro favor a base de zurrarle al contrario, al rellenarse la barra nuestro personaje hacía un ataque especial al contrario y le bajaba la vida. Muchos personajes disponibles, pena que todos hicieran lo mismo (excepto en la animación de los ataques especiales).

*Dragon Ball GT Final Bout* (21/8/97) fue el último juego de *Dragon Ball* de *Bandai* (luego la licencia caería en manos de *Infogrames/Atari*). Eso de ver a Gokuh y cía en polígonos fue tan desastroso como el juego en sí, salvándose únicamente la intro.

Nos hemos dejado muchos juegos, pero aquí os hemos comentado los más famosos. Para que os hagáis una idea de lo que ocuparía esto si comentáramos todos, en *Famicom* hubo más de 15 títulos, 2 en *Game Boy* y 2 en *Game Boy Color*, 3 en arcade, 4 en *GBA* que no valen un duro, y el *DBZ Budokai* en *PS2* y *GC*.





## らんま 1/2 RANMA 1/2

### Ranma 1/2

Sistema : MSX Turbo-R  
Género : Aventura / Cómic Digital  
Fecha : 1991

En **MSX Turbo-R** los japoneses pudieron disfrutar en 1991 de **Ranma 1/2**. Estamos ante el juego de Ranma más desconocido por todos, y es una lástima, porque teniendo en cuenta en qué año se lanzó, calidad no le falta. Nos encontrábamos ante una aventura conversacional (de las de ir dándole al botón todo el rato si no sabes japonés) que seguía el argumento de la serie, aunque de vez en cuando presentaba alguna novedad. Fue programado por **Bothtec** y **Microcabin**.



### Ranma 1/2

Sistema : PC Engine CD-ROM 2  
Género : Acción  
Fecha : 7/12/1990

**PC Engine** tuvo el privilegio de acoger el primer videojuego para consolas basado en el manga **Rumiko Takahashi**. Era un juego de acción / plataformas al estilo de **Kung Fu Master**. Disponíamos de algún que otro movimiento especial para sortear los obstáculos y para derrotar más fácilmente a los rivales. Como en el manga, Ranma cambiaba de forma (chico / chica) en medio de las fases según tocaba agua caliente o fría, logrando así más fuerza o agilidad. Las animaciones de la introducción y entre fases tenían una calidad (no una fluidez) digna de la serie de animación. La acción se desarrollaba siguiendo los primeros capítulos del anime.



### Ranma 1/2 Toraware no Hanayome

Sistema : PC Engine CD-ROM 2  
Género : Cómic Digital  
Fecha : 6/12/1991

Un año después llegaba al público nipón el segundo de los "Ranmas". Una aventura del tipo "pulsas el botón continuamente si no sabes japonés" muy divertida, pero para los japoneses. De vez en cuando se nos presentaban unos menús y debíamos determinar alguna acción. Y muy de vez en cuando nos enfrentábamos a algún que otro personaje. La historia giraba alrededor de unas entradas, que ofrecía como premio el director de la escuela para quien ganara un concurso de su invención.



Rara es la persona que, después de haber visto algún capítulo de **Ranma 1/2**, diga que no le gusta. Los videojuegos han tenido muchos altibajos, pero al igual que la serie, rebosan simpatía por doquier.

### Ranma 1/2 Chounai Gekitouden

Sistema : Super Famicom  
Género : VS Fighting  
Fecha : 27/3/1992

Ranma aterrizó en **Super Famicom**. Si valoramos este juego como tal, tenemos uno de los peores juegos de lucha que ha dado la 16 bits de **Nintendo**. Pero si lo valoramos desde el punto de vista del fan del anime, veremos que está plagado de detalles y guiños al jugador. Desde los personajes que aparecen en los escenarios, hasta las divertidas fases de bonus.

### ¡CENSURA!

**Irem** se encargó de exportar el juego de **Masaya** a USA y a Europa. Metieron la zarpa bien metida y destruyeron todo lo bueno que tenía para traernos una grotesca adaptación llamada **Street Combat**. Los personajes mutaron en ridículos monigotes sin sentido y entre otras cosas, se ventilaron el modo historia.



### Ranma 1/2 Datou, Ganso Musabetsu Kakutou-ryuu!

Sistema : PC Engine Super CD-ROM 2  
Género : VS Fighting  
Fecha : 2/10/1992

Llegamos al tercer y último para **PC Engine**. Siguiendo con la tradición, tendremos escenas animadas en la introducción y entre fases, con la diferencia que tenían un colorido más vivo que los anteriores. El juego en sí es un **Fighting Game** un tanto peculiar. Las fases eran combates vistos en el manga. Disponíamos de dos ataques especiales por personaje y se saltaba pulsando un botón, como si de un juego de plataformas se tratase. En el bonus podíamos obtener vidas extra si ganábamos al Rey de las Cartas. La historia es de sobras conocida por todo fan de **Ranma 1/2**: Happousai escapó de la montaña donde lo atraparon Genma y Soun. Ranma debía aprender la técnica "**Hiryuu Shouten Ha**" para derrotarle. Un juego muy recomendable.



### Ranma 1/2 Akanekodan Teki Hihou Toho

Sistema : Super Nintendo  
Género : RPG  
Fecha : 22/10/1993

Un **RPG** bastante aceptable con los personajes de **Rumiko** como protagonistas. Debíamos rescatar a Genma de un desconocido grupo de secuestradores. Clásicas luchas por turnos y unos gráficos aceptables nos esperaban en este cartucho.







## Ranma en Game Boy

En 1990 llegaría el segundo juego de **Ranma** para consolas: **Ranma 1/2: Kakuren Bodesu Match**. Era un juego de puzzle calcado al clásico **Pengo** de **Sega**.

Dos años después llegó el mejor **Ranma** de **GB**: **Ranma 1/2: Netsuretsu Kakutouhen 1992**, un título que mezclaba la aventura con un desarrollo parecido al famoso **Kung Fu Master**.

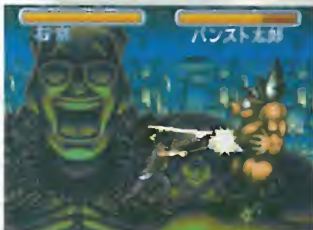
A medio camino entre un **RPG** y un juego de variedades (o pruebas), llegaba en 1993 **Ranma 1/2: Kakugeki Mondou!!**, el último **Ranma** para la portátil más famosa que ha existido.



## Ranma 1/2 Bakuretsu Rantouhen

Sistema : Super Nintendo  
Género : VS Fighting  
Fecha : 25/12/1992

De los **Ranma** de **Super Nintendo**, éste era el que hacía más alusiones a la serie. El aspecto de los personajes era muy cómico. Cada golpe recibido suponía ver los caretos típicos del anime. El control se mejoró bastante con respecto al anterior, pero aún así faltaba pulirlo. **Masaya** hizo un buen trabajo en el aspecto sonoro, lástima que no introdujeran temas del anime. La historia llega hasta la lucha con **Panty Hose Tarou** y su transformación en bestia.



## Ranma 1/2: Battle Renaissance

Sistema : PlayStation  
Género : VS Fighting  
Fecha : 6/12/1996

Y llegamos al último **Ranma**. **Battle Renaissance** no destacaba por ser una maravilla en ningún aspecto, pero al menos se dejaba jugar y



## Ranma 1/2 Ranma 1/2: Byakuran Aika

Sistema : Mega CD  
Género : Aventura / Cómic Digital  
Fecha : 23/4/1993

Otra aventura, esta vez para **Mega CD**. Los japoneses salieron ganando con respecto a la anterior aventura de **PC Engine**. **Ranma** debía investigar los misteriosos ataques a los mejores luchadores de Japón (entre ellos sus amigos y su padre). Los colores, aunque menos vivos que los de **PC Engine**, aprovechaban al máximo la limitada paleta gráfica de **Mega Drive**. La genial banda sonora fue editada en CD. Si a todo esto le añadimos las mejoradas escenas de lucha y la trabajada intro, se hacía obligada la compra. Como siempre, recomendable para quien sepa japonés.



## Ranma 1/2 Chougi Ranbuhen Shogakukan

Sistema : Super Famicom  
Género : VS Fighting  
Fecha : 28/4/1994

En mi opinión, el mejor **Ranma** de **Super Famicom**. **Rumic Soft** tomaba el relevo a **Masaya** para producir este adictivo juego de lucha. Ya de por sí, el **engine** era bastante aceptable. Por fin los ataques especiales se ejecutaban mediante secuencias "normales" de movimientos. Se usaban cuatro botones de ataque y el botón del salto desapareció, para dar paso al clásico sistema de salto pulsando arriba. Modo historia, buen plantel de personajes, luchas por relevos, *desperate attacks*, buenos gráficos y una banda sonora que aún ronda por mi cabeza son sus avals.



## Ranma 1/2 Ougi Jaanken Shogakukan

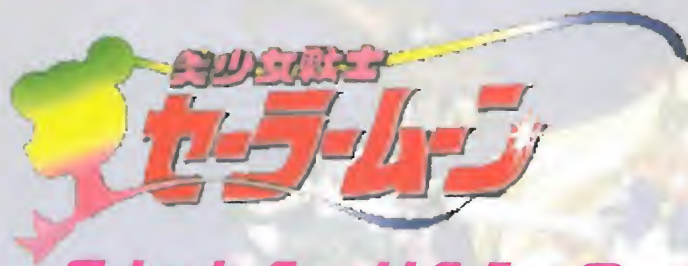
Sistema : Super Famicom  
Género : Puzzle  
Fecha : 21/7/1995

El último para **Super Famicom** fue un superadictivo juego de puzzle, basado en el popular juego de "piedra, papel, tijera". Debíamos colocar las piezas de tal forma que acumulásemos todas las posibles de un mismo tipo, para después colocar otra que las derrotase. Así nuestro personaje ejecutaba un ataque y le lanzaba piezas al contrario. Disponíamos de varios personajes a elegir, cada uno con sus características propias.



tenía alguna cosilla que conseguía engancharnos. El más claro ejemplo son los diluvios y los géiseres que van apareciendo en un lado de la pantalla, con lo que si un personaje se podía transformar, debía esquivar la lluvia; y en caso de haberse transformado, buscar el géiser... pero claro, el rival no iba a dejar que le cambiaran de lado...





## Bishoujo Genshi Sailor Moon

Sin duda, una de las series más seguidas por las chicas en nuestro país es **Sailor Moon**. A lo largo de los años sus seguidoras también han podido disfrutar de una increíble gama de videojuegos.

Este Shoujo manga ha aparecido en diferentes plataformas con una gran variedad de juegos, intentaremos comentar todos los que han ido apareciendo en todas las plataformas.



## SUPER FAMICOM

**Super Famicom (SNES)** japonesa) fue la consola que más sailors ha visto pasar por sus circuitos, el primero fue **Sailor Moon (SM)** a partir de ahora en 1993, seguido en ese mismo año por **SM R**, ambos juegos son *beat'em ups* del tipo **Final Fight**, y fueron todo un bombazo en su época.

La historia de éstos está basada respectivamente en la primera y segunda parte del manga, hasta podemos contar con el señor del anti-faz y su gran ayuda (no hace nada XD). Puedes elegir a cualquiera de las 5 sailors de la serie y utilizar sus poderes... vamos, que no os lo podéis perder.

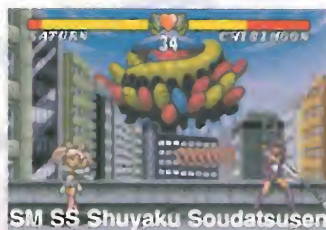
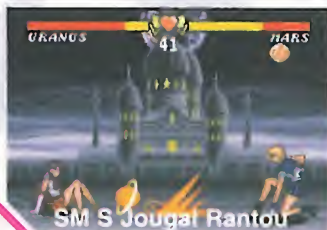
Hay un juego de lucha que tenemos que mencionar y es el **SM S Jougai Rantou** (1994), que se basaba en la tercera parte del manga. Este juego de lucha VS al estilo **Street Fighter** tenía una animación aceptable, además contaba con todo lo necesario para ser un buen juego de lucha, agarres, especiales, combillos e incluso se podían organi-

zar torneos.

Después hubo un *remake* del mismo juego, llamado **SM Supers S: Zenin Sanka Shuyaku Soudatsusen** (1996), el cual tomaba la historia de la cuarta parte del manga, cambiaba algunos escenarios, y su mayor novedad fue la posibilidad de manejar a la sailor Saturno.

También están disponibles varios juegos tipo puzzle para esta consola, como el raro **SM S Kondowa Puzzle de Oshioikiyo!** (1994), el divertido **SM S Kurukkurin** (1995), los dos **Fuwa Fuwa Panic: SM SS FFP** (1995) y **SM Sailor Stars FFP 2** (1996). Todos ellos tenían un peculiar sistema de juego (no veas cómo te enganchaban), sobre todo los **Fuwa Fuwa Panic**.

Hablando de juegos de **SM**, no podíamos olvidar el **SM Another Story** (1995) un *RPG*, donde manejando principalmente a Usagi (Bunny) y acompañado de las demás sailors, tendrás que subir de *level* sin parar en este título que mezcla varias partes del manga.







## PORTÁTILES

De SNES pasamos a su hermana pequeña, la **Game Boy**, para la que en 1992 llegó el primer juego de esta maravillosa saga: **Bishoujo Senshi SM**, al que al cabo de poco tiempo acompañaría **Bishoujo Senshi SM R** (1994). Ambos eran RPGs. Un detalle en especial, es que en la segunda parte incluye una opción para poder jugar al minijuego de **Sailor V** (es el juego que siempre jugaba Bunny en las salas recreativas de la serie)... un detalle muy gracioso.

Siguiendo con las portátiles, en **Game Gear** llegó **SM S** (1995) un divertido y vistoso juego que mezclaba elementos de *beat'em up* con plataformas.



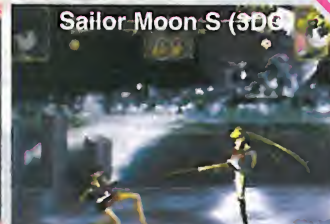
## OTROS SISTEMAS



Para **PlayStation** llegó **SM SS** (1996), otro juego de lucha tipo **Street Fighter**, pero aplicando horrorosamente el potencial de las consolas de 32Bits. Este juego tenía unos gráficos prerrenderizados bastante bonitos, aunque un tanto borrosos. La jugabilidad (¡ah! pero, ¿se podía jugar a eso?) lo echaba todo por tierra. El mismo juego salió en el mismo año para **Saturn** con el nombre de **SM SS Various Emotion**. En la serie **Kids Station** de **PlayStation** (especialmente diseñada para los más pequeños, con un mando especial con los cuatro botones básicos, pero gigantes) llegó el último **SM** hasta la fecha: **Bishoujo Senshi SM** (2001). Es un juego muy simplón, en el que hay que colorear a las sailors, contestar a una serie de preguntas y demás juegos adecuados a la edad de las más jóvenes de la casa.



En **PC-Engine Super CD-Rom2 System** tuvimos **Bishoujo Senshi Sailor Moon** (1994), un cómic digital que seguía la primera parte de la serie, y **BSSM Collection** (1994), un pseudojuego en el que debíamos jugar con ellas a piedra papel tijera, al clásico juego de memorizar una secuencia y a jue-



quecillos del estilo.

En la olvidada **3DO** encontrábamos **Sailor Moon S** (1995), el cual es para algunos (para quienes lo hemos jugado más bien XD) el mejor juego de lucha VS de **SM**, gracias a sus bonitos gráficos 2D que superan de lejos a los de lucha de **SNES**.

Está claro que los más raros son los 3 de **Playdia** (consola de **Bandai** que ya hace tiempo que está KO): **Sailor Moon S Quiz Confrontation!** (1994), **Sailor Moon SS and hiragana lesson** (1995) y **Sailor Moon obtain the first time** (1995). Exclusivos para los japoneses, porque si no sabes el idioma, mejor olvídate (aparte que sólo salieron allí y cualquiera los encuentra ahora XD). El primero es un juego de preguntas, el segundo un título infantil para enseñar a los chavalillos a leer y el tercero una mezcla de ligoteo y pruebas.

Para terminar, vamos a hablar del seguramente el "juego dios" de los **Sailor Moon**, el fabuloso **SM** para arcade (1995). Este juego es un destello para los ojos, con impresionantes gráficos en 2D, una jugabilidad endiablada y un ritmo de acción de lo nunca visto. El sistema del juego es, cómo no, del tipo *uno contra un montón*. La sorprendente calidad de este juego se la debemos a una compañía de prestigio como **Banpresto**, lástima que no haya salido de las recreativas japonesas.







## YU YU HAKUSHO

*Yu Yu Hakusho* es una de las series manga que mejor suerte han tenido al pasar al mundo del videojuego, todo ello gracias al furor que causó en 1994, algo que grandes compañías como **Namco** y **Sega** no dejaron escapar.

Por fin editada en España en formato anime, nos ha llegado la serie de acción **Yu Yu Hakusho**, que nos narra la historia de Yusuke, un joven que muere y es resucitado para convertirse en detective astral, y de sus compañeros Kuwabara, Hiei y Kurama, que unirán sus fuerzas para luchar contra el mal y guardar el orden entre el mundo astral y el de los humanos.

De este genial manga han salido varios títulos de gran calidad,



al estar programado por grandes compañías en su mayoría. En **Game Boy** aparecieron tres juegos de acción (1,2 y 4) y un **RPG** (3). Los dos primeros llegaron en el año 1993 y los otros dos en el 94, por la compañía **Tomy**.



En **Game Gear** salieron otros dos juegos, en el año 94 y programados por **Sega**. El primero era un beat'em up en toda regla con los ataques especiales de la serie, mientras que el segundo era bastante parecido al sistema de juego del 1 y 3 de **Super Famicom** (ver página siguiente).



## MEGA DRIVE

Pero donde tuvieron verdadero éxito los juegos de este manga fue sin duda en los 16 bits, con estupendos títulos. En enero de 1994, **Megadrive** acogió a **Yu Yu Hakusho Gaiden**, una aventura del tipo *cómic digital*, con dosis de **RPG** programada por **Sega**. Y en ese mismo año, **Yu Yu Hakusho** de **Treasure**, un soberbio juego de lucha con increíbles combos al estilo del posterior **Guardian Heroes**, una joya que te permitía disfrutar de combates a 4 jugadores.

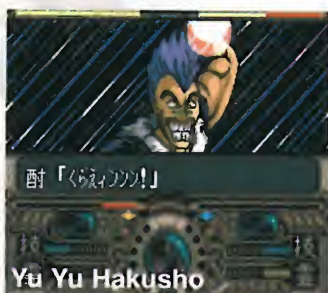


En las imágenes, **Yu Yu Hakusho** y **Yu Yu Hakusho Gaiden**, ambos para la 16 bits de **Sega**: **MegaDrive**.





## SUPER FAMICOM



En **Super Famicom** aparecieron 4 juegos programados por **Namco**, todos ellos de gran calidad. El primero salió en diciembre de 1993, y es un híbrido entre juego de lucha y Rpg, un título muy original en el que destaca su divertido sistema de combates y el soberbio modo historia, amenizado con fantásticas intros. El segundo salió en junio del 94 y es un juego de lucha en estado puro. Destaca por el genial diseño de personajes y acabado, recoge la primera parte de la serie. El tercero salió en diciembre del 94, llamado **Yu Yu Hakusho Tokubetsuhen**, retoma el estilo del primero con notables mejoras en el sistema de combate, muchos más personajes y mejores gráficos, ideal para jugar a dobles, pero hubiera sido perfecto con un modo historia al estilo del primero. El último para **Super Famicom** recibió el nombre de **Yu Yu Hakusho Final**, salió en marzo del 95 y es un genial juego de lucha, con un magnífico diseño de personajes, bonitos escenarios y gran jugabilidad. Un juego que esconde multitud de golpes secretos. Esta versión junto a la programada por **Treasure** y la de **3DO** son consideradas como las mejores adaptaciones de la serie a videojuego.

En octubre del 93, **Banpresto** lanzó **Yu Yu Hakusho Yamishoubu!!** para **PC Engine Super CD-Rom**. Se trataba de un juego en primera persona, donde debíamos disparar al contrario mientras éste se movía. Bastante soso y repetitivo, siendo todos los combates prácticamente iguales.

También hubo un **Yu Yu Hakusho** para el sistema **Datch** de **Bandai**, un aparato que permitía leer cartuchos especiales y códigos de barras en una **Famicom** (NES japo).

Por último, existe un **Yu Yu Hakusho** programado por **Tomy** para **3DO** (antigua consola de **Panasonic**). Este juego de lucha *one vs one* tenía buenas intenciones pero sólo se salvaban sus secuencias animadas y alguna que otra virguería técnica.







# CAPTAIN TSUBASA

Aprovechando el tirón del mundial, vamos a dedicar un pequeño espacio a una de las series que más han pegado en este país, y una de las culpables de que en Japón sean fanáticos del deporte rey.

La serie de **Captain Tsubasa**, **Oliver y Benji** para los de estas tierras, ha tenido una gran cantidad de conversiones al videojuego, aunque fuera de Japón, sólo llegará un juego para **NES** y **Megadrive** llamado **Tecmo Cup Football Game**.



## SUPER FAMICOM

### -CAPTAIN TSUBASA 3

Consola: **Super Famicom**

Compañía: **Tecmo**

En la primera entrega para la flamante **Super Nintendo**, podremos ver las evoluciones de las estrellas de la liga japonesa en sus respectivos equipos, Tsubasa en Brasil, Kojiro Hyuga y Ken Wakashimazu en México, Taro Misaki en Francia y Genzo Wakabayashi en Alemania. Tras unos partidos en cada una de las ligas, llega el gran momento, empieza el campeonato del mundo juvenil donde todos se reencuentran.



### -CAPTAIN TSUBASA 4 - PRO NO RIVAL TACHI

Consola: **Super Famicom**

Compañía: **Tecmo**

Con este título **Tecmo** rizó el rizo, ya que para esta cuarta entrega introdujo más personajes, equipos de todo el mundo y varias sub-historias. Cada vez que terminas el juego sube el nivel de dificultad y aparecen equipos nuevos.



### -CAPTAIN TSUBASA 5

Consola: **Super Famicom**

Compañía: **Tecmo**

En este título hubo un gran cambio en el sistema de juego, ya que ahora es más parecido a un juego de fútbol de los de siempre, pero con los toques que caracterizan a la saga.

Para muchos este título era el principio del fin de la saga.



### -CAPTAIN TSUBASA J

Consola: **Super Famicom**

Compañía: **Bandai**

Cambio de compañía y cambio radical de la calidad de la saga, **Bandai** intentó unir un juego de fútbol convencional con **Captain Tsubasa**, pero no lo pudo hacer peor, para mi gusto el peor de la saga con diferencia.







## FAMICOM

### -CAPTAIN TSUBASA

Consola: **Famicom (NES)**

Compañía: **Tecmo**

El primer juego de esta serie es el que sentó las bases, una mezcla de fútbol + RPG muy novedosa y espectacular. La historia de este título empieza justo después de que Roberto se escapa a Brasil, dejando a Tsubasa, el cual tiene que seguir jugando en el Nankatsu para ganar el torneo juvenil y así poder ir a Brasil.

### -CAPTAIN TSUBASA 2 - SUPER STRIKER

Consola: **Famicom (NES)**

Compañía: **Tecmo**

Con notables mejoras, continuaban las andanzas de este jugador nipón. En este título nos situamos en Brasil, donde Tsubasa, bajo la tutela de Roberto, juega en el Sao Paulo, con el cual participará en la Rio Cup y conocerá a uno de sus mayores rivales, Carlos Santana.



### -FAMICOM JUMP - HERO RETSUDEN

Consola: **Famicom**

Compañía: **Bandai**

**Famicom jump - Hero Retsuden** apareció con motivo del 20 aniversario de la famosa revista **Shonen Jump**. En este **RPG** podemos encontrar a la mayoría de protagonistas de las series aparecidas en esta mítica revista tales como, Tsubasa, Seiya, Ryo Saeba, Arale, Kenshiro, Gokuh y un largo etcétera más.

### CAPTAIN TSUBASA: EIKOU NO KISEKI

Consola: **GameBoy Advance**

Compañía: **Konami**

Con la euforia del mundial, **Konami** aprovechó y sacó nuevos juegos de Tsubasa para **GameBoy Advance**, **Playstation** y **Gamecube**. El de **GBA** era un juego muy flojo que se jugaba con cartas, nada del otro mundo.



### CAPTAIN TSUBASA: OUGON SEDAI NO CHOUSEN

Consola: **GameBoy Advance**

Compañía: **Konami**

En **Gamecube** lanzaron un juego algo flojo. Donde se maneja a un jugador imaginario que jugaba con Japón. Para mejorar, había que entrenarlo como si de un **tamagotchi** se tratase.

## OTROS

### -CAPTAIN TSUBASA

Consola: **Mega CD**

Compañía: **Tecmo**

Lo único a destacar de esta entrega, es que es la única que sigue la serie de TV al pie de la letra, sigue la tónica de la segunda y tercera entrega.



### -CAPTAIN TSUBASA J - GET IN THE TOMORROW

Consola: **Playstation**

Compañía: **Bandai**

El primero de los títulos de Tsubasa para **PSX** aprovechaba el potencial para introducir animaciones extraídas de la nueva serie, cosa que cabe destacar por su calidad. En esta entrega desaparece casi en totalidad el toque **RPG**, para dar paso a un juego de fútbol bastante flojillo, eso sí, muy espectacular. Como mención especial, os diré que salió una versión de coleccionista de este título llamada **CAPTAIN TSUBASA J - All Japan The New Generation**, basada en el mismo juego aunque con más animaciones y personajes. Es un juego muy complicado de ver o conseguir.

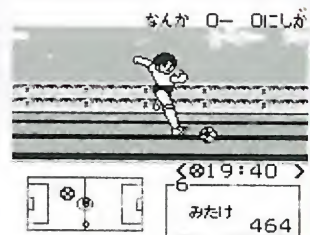


### -CAPTAIN TSUBASA - VS

Consola: **GameBoy**

Compañía: **Tecmo**

Para la portátil de **Nintendo** también hubieron versiones de Tsubasa. Sin tener unos grandes gráficos mantiene el espíritu de la serie intacto.



### -CAPTAIN TSUBASA J

Consola: **GameBoy Color**

Compañía: **Bandai**

Este título tampoco sobresale demasiado, meramente alguna cosilla de interés sin importancia, pero poco más.

### -CAPTAIN TSUBASA: ARATANARU DENSETSU JOSHOU

Consola: **PlayStation**

Compañía: **Konami**

Este juego era mejor que el de **GBA** y cambiaba el sistema de juego, pero sin gustarte mucho el manga pierde toda la gracia.





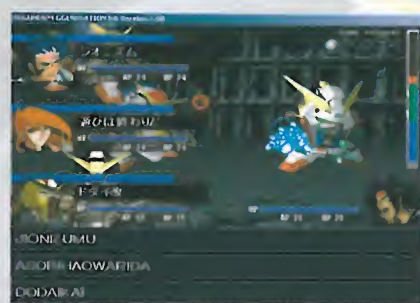
## MOBILE SUIT GUNDAM

En esta ocasión nos es imposible comentar todos los juegos de Gundam en sólo dos páginas. Entre los que aparecieron en **Famicom** y **Super Famicom** (porque ninguno salió fuera de Japón) casi llegan a los 50 títulos. Destacaremos los mejores y los más recientes.

**SD Gundam G Generation** (todos). Desde los aparecidos para **Super Famicom** hasta las versiones de **Wonder Swan** y **WSC**, pasando por **PlayStation** y la más reciente de todas: **SD Gundam G Generation Neo**, para **PS2** (sin contar el **G Generation DA** para **PC**, pues no es exactamente un juego).



Todos son entretenidos y complejos juegos de estrategia multiescenario. Generalmente, el objetivo es proteger la base y destruir la enemiga. El terreno tiene mucha importancia, ya que hay naves que no pueden bajar a ayudar en tierra, y mechas que no pueden volar. También existe el terreno espacial. En una misma batalla, puede haber más de seis terrenos, desarrollándose una batalla independiente en cada uno, y pudiendo subir o bajar al siguiente si nuestra unidad nos lo permite (un mecha que pueda volar e ir al espacio, por ejemplo). El más destacado es **G Generation F**, de **PSX**. Consta de tres CDs, posee una genial intro y está dividido por series. Además, tiene un disco de expansión llamado **GG F-IF**.



**MS Z Gundam Zenpen y Kouhen** (4/1997). Primera y segunda parte de un mismo juego, que se vendió en dos entregas por separado. Se le podría comparar en cuanto a sistema de juego con **Macross: Do You Remember Love?**. Tomando como base el **engine** del primer **Gundam** para **Sega Saturn** (que no estaba mal), **Bandai** nos ofrecía un juego totalmente renovado y de buena factura técnica. Mención especial merecían los incontables cinemas extraídos del anime.



**MS Gundam Side Story** (todos). En **Sega Saturn** ya tuvimos la oportunidad de ver tres entregas. Sin duda, **0079 Side Story** para **Dreamcast** es la mejor de todas. Bajo una perspectiva en primera persona, y ayudado por 2 compañeros controlados por la CPU, había que cumplir una serie de misiones. Bastante adictivos.



**Giren's Ambition** (todos) para diversos formatos, son considerados los más tácticos juegos de **Gundam** jamás creados. Eligiendo uno de los dos bandos, se nos encomendaba la misión de defender la Tierra o de conquistarla, avanzando posiciones y vigilando que no conquisten lo que es nuestro.







**Gundam Wing Endless Duel** (29/3/1996). **Super Famicom** tuvo la suerte de acoger la más grande entrega en el terreno de los *fighting games*. Ambientado en la siempre bien recordada **Mobile Suit Report Gundam Wing**, nos daba la oportunidad de enfrentarse a los más que populares personajes del anime.



Gráficos espectaculares (para una **SNES**), sonido magistral y una jugabilidad a prueba de bombas. Incluso se podían realizar *chain combos* al estilo de la saga "VS" de **Capcom**. A ver cuándo se anima alguna distribuidora de una vez y nos trae la serie, que ya la ha visto medio mundo...



**Gundam The Battle Master 1 y 2 y Battle Assault 2**. Se pueden considerar como los sucesores de **Endless Duel**. **Playstation** nos asombraba plasmando unos *sprites* gigantescos en pantalla y sin apenas tiempo de carga. Los personajes eran inventados, pero no los mechas. La versión americana y europea de la segunda entrega de **BM** sí que tenía los pilotos reales. Como detalle a agradecer, añadieron a Heero Yuy de **Gundam Wing** y a su Wing Zero.



**Federation Vs Zeon & DX** para **arcade**, **Dreamcast** y **Playstation 2** ha sido la aportación de **Capcom** al universo **Gundam**. Es sin duda el mejor y más jugable arcade en el que aparecen los mechas de **Sunrise**. Lo analizamos en el primer número de **Games Tech**. Se espera su secuela basada en la alabada serie **Z Gundam**.



## Y MÁS GUNDAM

Desde que se hizo este especial hasta ahora no han parado de aparecer juegos de **Gundam**.

> En **PS2** apareció **MS Gundam: Lost War Chronicles** (1/8/2002), un calco descarado del juego de **Capcom**, con muchos más mechas y opciones, pero con peor jugabilidad. Podíamos personalizar los parámetros de nuestro mecha para ajustarlo



mejor al terreno de batalla o al adversario.

> En Japón los usuarios de PC pudieron jugar a **MS Gundam: Network Operation** (12/3/2002), un título que, como ya indica su nombre, podía ser jugado online, previo pago de una "licencia" para jugar. Era un juego de tablero, mezcla del estilo de los **G Generation** con los **Giren's Ambition**.



> Y llegamos a los móviles. En Japón, la telefonía siempre ha estado a años luz del resto del mundo, y a siglos luz de lo que llega a España. Mientras allí tenían juegos de calidad, en color y de mil series y sagas de prestigio, aquí aún jugábamos al triste juego de la serpiente. Menos mal que la cosa empieza a mejorar, pero aun así, comparad los jueguecillos que ya están por aquí con las pantallas de al lado, todas de juegos de **Gundam**.







## MAZINGER

Pocos son los títulos exclusivos del legendario robot de Go Nagai...

### Juegos exclusivos de Mazinger Z

> En *Mazinger Z* (25/6/1993) para *Super Famicom*, hallábamos un clásico juego de acción. Debíamos seguir el argumento de la serie y derrotar al Dr Inferno y sus esbirros Ashura y Broken. Dependiendo del nivel de energía, el gigante de acero podía ejecutar sus característicos ataques.



> *Mazin Saga* (1993), fue la creación de la propia *Sega* para *Mega Drive*. Basado en el manga del mismo nombre. Se trataba de un *Beat em Up* con luchas *One to One* contra los gigantescos jefes. Podíamos ejecutar movimientos especiales, lo que le daba dinamismo al juego. Lo peor: el diminuto tamaño de los *sprites* en las fases "de a pie". Llegó a USA y Europa bajo el nombre de *MazinWars* (siempre tocando los nombres...).



> *Mazinger Z* (1994) para *arcade* fue un delirio para los fans. Si pensamos en un adictivo y espectacular *Shoot em Up*, le añadimos la licencia de *Mazinger Z*, y lo



Se trata del mecha más famoso de todos los tiempos y, aunque tenga unos añitos, hoy en día seguimos teniendo lanzamientos de Mazinger Z



dejamos en manos de los genios de *Banpresto*, sólo podía salir una maravilla. Nos daba la opción de escoger entre *Mazinger Z*, *Great Mazinger* y *Grendizer*. Lástima de no tener una conversión para consola.

### Juegos compartidos

No estaban dedicados a *Mazinger Z*, pero en los siguientes juegos aparece compartiendo el plantel con otros mechas.

> Todos los *Super Robot Wars*. En la soberbia saga de *Banpresto* / *Winky Soft* siempre aparece el buen Koji kabuto a los mandos de su robot, incluso en algunas ocasiones lo deja "aparcado" para subirse al *Mazinkaiser*.



> *Battle Dodgeball 1 y 2* para *Super Famicom*. Eran los clásicos juegos de balón prisionero, pero con tiros especiales. En la primera parte formaba equipo con *Getter Robo* y *Great Mazinger*, mien-

tras que en la segunda lo hacía con *Devilman* y *Siren*.



> *Chara Wars* (28/8/1994), *Super Famicom*. Junto con *Devilman*, debían limpiar las calles de malvados en esta mezcla de *Beat em Up Super* y aventura con look en *Súper Deformed*.



> *Super Robot Shooting* (20/3/1997), *PSX*. Un *shooter 3D* con un desarrollo muy parecido al de los *Afterburner*, en el que cada fase representaba una serie de anime de los mechas disponibles, entre los que estaban *Beast Machine Dancouga*, *Yuusha Raideen*, *Aura Battler Dumbine*, *Shin Getter Robo*, *Super Electromagnetic Machine Voltes V*, la película de *Gundam: Char's Counter Attack* y por supuesto *Mazinger*.







## MACROSS

**Macross**, o lo que es lo mismo, **Robotech**, se ha caracterizado por poseer la mayor cantidad de shooters dedicados a una saga de anime. Nos faltan algunos por comentar, que los omitimos por falta de espacio y por su baja calidad en general.

> **Macross 2036** (3/4/1992) para **PC Engine Super CD-Rom 2**. Un buen shooter horizontal que flojeaba un poco en la jugabilidad, pero destacaba enormemente gracias a sus escenas animadas. Su banda sonora remezclaba con gran acierto piezas del anime y añadía composiciones originales.



> **Macross: Scrambled Valkyrie** (29/10/1993), de **Zamuse**. Vio la luz en **Super Famicom**, siendo un digno shooter a la altura de los más grandes. A la calidad general del juego se le añadía el encanto de poder elegir los personajes del anime. Podíamos cambiar entre Valkyria, Battroid o Gerwalk en cualquier momento. Banda sonora apoteósica y una dificultad espantosa ponían la guinda final.



> Entrando en los 32 bits, no podemos dejarnos a **Macross: Do You Remember Love?** (6/6/1997) para **Sega Saturn** (versionado dos años después para **PlayStation**). Basándose plenamente en la película homónima producida en 1984, asumíamos el papel de Hikaru en la lucha contra los

Zentraedi y Meltraedi. En los dos CDs que constaba el juego, encontrábamos cinemas para aburrir, extraídos directamente de la película. La última fase, con la canción de Minmei sonando de fondo, será difícil de olvidar.

> **Macross Digital Mission VF-X** (28/2/1997) no era una maravilla a nivel técnico, pero no importaba, ya que era tremendamente adictivo. Nos permitía cambiar de forma en cualquier momento para adaptarnos mejor a la batalla. > No tardó en llegar la segunda parte, con el predecible nombre de **Macross VF-X 2** (2/9/1999). Mejoraba un poquito el criticable aspecto técnico y de alguna forma se hacía más jugable.

> **Macross Plus Game Edition** (29/6/2000) fue un shooter 3D (a lo **Ace Combat**) para **PSX**, bastante aceptable. Permitía elegir entre Isamu y Guld, enfrentándolos constantemente. Dos jugadores podían medir sus fuerzas gracias al modo VS con pantalla partida. Incluía cinemas extraídos de los OVAs.



> **Macross VO** (3/2001) fue un juego para **PC** de gran factura técnica. Los modelos en alta resolución dejaban en evidencia a los vistos hasta esa época.



Su gran aliciente era la opción de juego en red. Como aspecto negativo: los personajes no eran los del anime.

> **Robotech Battlecry** (24/9/2002) era un buen intento por parte de **TDK**, que si bien les salió entretenido, se esperaba mucho más del juego.



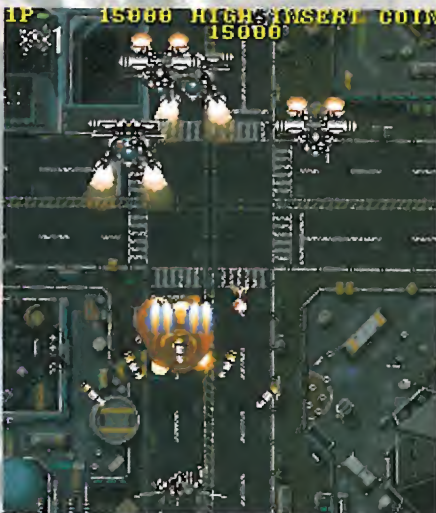
> De **Robotech: The Macross Saga** (16/10/2002) para **GBA** mejor ni hablar, más malo imposible.

### Recreativas

> Entrando en el terreno de las máquinas recreativas, **Macross** (1992) fue un espectacular shooter vertical que repetía los esquemas clásicos.

> De la mano de **Banpresto** nos llegó **Macross II** (1993). Esta vez el scroll pasaba a ser horizontal.

> **Macross Plus** (1996) retomaba el scroll vertical. Hay que destacar la lograda introducción que poseía.







## AREA 88

Uno de los mejores juegos basados en manga existente es sin duda **Area 88** de **Super Famicom**, que aquí todos conocemos como **U.N. Squadron**. La historia se basa en Shin Kazama, un joven engañado por su mejor amigo, el cual lo hace ingresar en la legión extranjera en la Guerra Civil de un país asiático, en el que es destinado al Área 88, donde intentará sobrevivir y escapar a su terrible destino.

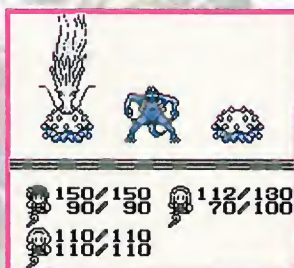
**Area 88** (el juego), es en sí un matamarcianos con aviones modernos, en el que nuestro objetivo es conseguir dinero y derrotar al ejército enemigo para escapar del Área 88. Fue programado por **Capcom** y es una auténtica maravilla jugable, con unos gráficos soberbios, una música increíble y una ajustada dificultad... una auténtica obra maestra, que mejoraba la versión *arcade* que había salido anteriormente.

Las películas de **Area 88** fueron editadas en España.



## MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Del genial *shojo* manga del estudio **Clamp** se han desarrollado múltiples juegos para diversas plataformas. En las portátiles hay dos RPG para **Game Boy**, que salieron en 1995, y otros dos para **Game Gear**, un RPG en 1994 y un juego del tipo *tamagotchi* en 1995; incluso llegó a salir una edición especial de la portátil de **Sega**, basada en **Magic Knight Rayearth**. En 16 bits cabe destacar un RPG de la compañía **Tomy** que salió en 1995.



La mejor versión de este manga en videojuego apareció a finales de ese mismo año en **Saturn**, de la mano de **Sega**, un genial RPG de acción, estilo **Zelda**, con magníficas intros anime y un colorido y jugabilidad sobresalientes. Como dato curioso, este juego tuvo el dudoso honor de ser el último juego para los 32 Bits de **Sega** que se editó oficialmente en EEUU.







## HOKUTO NO KEN

**Hokuto no Ken (Fist of the North Star, para americanos y europeos), es para mí una de las mejores series de todos los tiempos, incluida la película y el anime. Nos centraremos en el segundo juego aparecido para Playstation, ya que para mí es el que mejor refleja el espíritu de la serie.**

**Hokuto no Ken: Seiki Matsukyu Seishi Densetsu.**

El juego de Bandai está elaborado completamente en 3D.

Comenzando por la espectacular intro con la canción del opening original: *You wa shock!* La cual nos deja entrever la calidad de este título, que no es de los mejores para la consola de Sony, pero para los fans de la saga es imprescindible.

En esta entrega nos pondremos en el pellejo de Kenshiro como personaje principal, aunque en determinadas fases controlaremos a otros personajes. Nuestro trabajo consistirá en ir eliminando a todo contrincante que se nos ponga por medio, al estilo del mítico *Final Fight*, pero todo en 3D (cosa que ya es habitual en este tipo de títulos), eso sí, siguiendo la trama de la serie y acabando con los enemigos, dándoles el famoso toque de gracia "puño de la estrella del norte".

El apartado sonoro cumple su función, destacando la canción del opening y los inestimables FX con los famosos gritos de Kenshiro por insignia.

Jugablemente, nos encontramos ante un título que no destaca demasiado por su dificultad, pero que en resumen, como ya he dicho, es un gran título para fans de *beat 'm ups* en general y de la serie en particular.

### Otros juegos de Hokuto no Ken

En Famicom (NES) existen 4 juegos, dos RPG y dos de acción, no destacan mucho.

En SFamicom (SNES) hay 3 juegos de lucha que no valen nada y un RPG que tampoco es gran cosa.

En Saturn y PSX está *Hokuto no Ken Seiki*

**Matsukyu**

**Seishi**, un juego / cómic digital.

En Mega Drive llegó uno de los mejores, un juego de acción que fue censurado en occidente y lanzado como "*Last Battle*".

En Master System pasó lo mismo, censuraron un buen juego y lo llamaron "*Black Belt*".

En arcade están los dos *Punch Mania*, en donde hay que golpear sin parar a los seis "cacharros" que van apareciendo.

Ya por último, en Japón apareció para PC un "movido" juego para enseñar mecanografía.



## SWORD OF THE BERSERK

Todo empieza con Gattso, el poseedor de la *Dragon Slayer*, y Casca, los únicos supervivientes de una banda de mercenarios llamada los *Hawks*, éstos fueron asesinados por un clan llamado *God Hand*. En aquella batalla, Casca pierde la cordura, ya que es testigo de una matanza sin piedad (aunque en el anime explican que fue violada). Desde ese momento Gattso emprende un viaje en busca de venganza.

Ésta es a grandes rasgos la introducción de **SWORD OF BERSERK**, un *beat 'm up* de los que no pasan des-

apercibidos.

Gráficamente nos encontramos ante un título que es una maravilla técnica, personajes bien modelados, escenarios bien recreados, monstruos, armas y muchas cosas más, pero es cuando Gattso alcanza el nivel *Berserk*, cuando este título alcanza las cotas de espectacularidad más altas, ya que la pantalla se oscurece, el ojo del protagonista se torna de color rojo (dejando un bonito rastro por allá donde pasa) y la *Dragon Slayer* pide saciarse con la sangre de los enemigos.

El apartado sonoro está a la altura del resto del juego a destacar el doblaje al inglés.

Una vez terminado el juego, podremos acceder a los extras que constan entre



otros de una enciclopedia del mundo, una galería, poder visualizar las intros, un minijuego, un *BOSS Mode*, empezar el juego desde cualquier nivel y poder jugar con munición infinita.

A destacar el aumento de dificultad de las versiones USA y PAL sobre la versión japonesa.

Como conclusión final, deciros que es un título indispensable para los amantes de los *beat 'm up* y de la serie.

Por cierto, la segunda parte viene de camino para **PlayStation 2**, y seguramente que llegará por aquí...







## キン肉マン

Aunque ya hemos comentado en varias ocasiones algún juego de **Kinnikuman** (Muscleman), es hora de dar un repaso de todos sus juegos.

Para los que no conozcáis la serie, **Kinnikuman** es una serie de superhéroes que solucionan sus problemas en cuadriláteros de *wrestling*.

El primero llegó en 1985 en el ordenador **MSX**, su desarrollo era tan simplón que daba pena: tres enemigos a derrotar, que se van sucediendo de forma infinita.

El mismo año apareció **Kinnikuman: Muscle Tag Match**, superando en todo al primero, pero aún así sin destacar demasiado.

**Kinnikuman: Kinniku Ookurai Soudatsusen** llegaría dos años después para **Famicom Disk System**, siendo un juego de acción lateral.

El personaje **Ramenman** tuvo su propio juego (bastante malo), que se basaba en su

propia serie de anime (tuvo éxito el chino). Ya en 1992, en **Game Boy** apareció un divertido juego que usaba la esencia del primero de **NES**, pero con más jugabilidad. Bajo el nombre de **Kinnikuman: Dirty Challenger** se esconde uno de los peores. En 1992 nos presentaban este bodrio en **Super Famicom**, injugable y de una dificultad espantosa.

En **Gamecube** tenemos **Kinnikuman Nisei**, sin duda el mejor juego de Kinnikuman, que ya fue comentado en el número 6 de **Games Tech**.

Otra versión de **Kinnikuman Nisei** llegó a **GBA**. Aunque sin alcanzar la calidad del de **GC**, este juego puede hacernos pasar ratos entretenidos, lástima que le falta un modo de lucha por parejas.

En **Wonder Swan Color** tenemos **Kinnikuman**

**Nisei: Dream Tag Match**, un juego que aunque fuera lanzado el año pasado, es toda una mejora del **Muscle Tag Match**

de **NES**, pero adaptado con los nuevos personajes de la última temporada.

Ya en **Wonder Swan Crystal** ha salido recientemente una aventura conversacional (de las de ir dándole al botoncico si no sabes Japonésico), sus buenos gráficos son su principal baza.



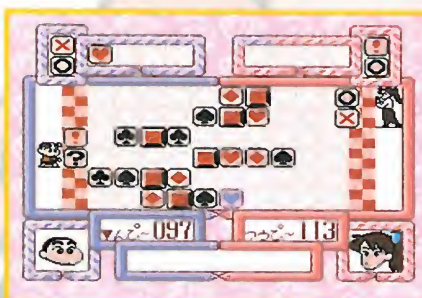
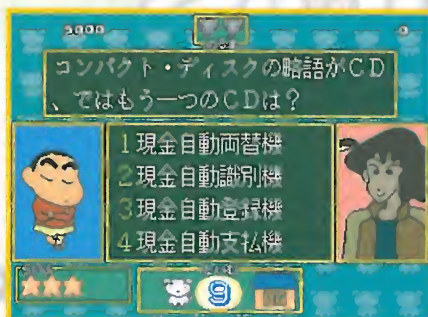
## クレヨンしんちゃん

¿Cómo íbamos a ampliar nuestro especial de videojuegos manga sin hablar de la serie que más bombo está dando? ¡Nos estamos refiriendo a **Crayon Shin Chan**!

El niño más repelente de la tele ha tenido un chorro de juegos, que por lo general poco han tenido que ver con el manga (aunque tampoco es que éste tuviera mucho argumento).

En arcade los japoneses jugaron a **Crayon Shin-Chan Orato Asobo** (1993) y **Quiz Crayon Shin-Chan** (1993). El primero se puede jugar, pero el segundo es un *quiz*, es decir, un juego de preguntas, y como está en perfecto japonés...

**Famicom** tuvo un juego y medio de Shin Chan. **Crayon Shin-Chan: Orato Poi Poi**



**Bandai** (1993) se vendió en versión normal y **Datch** (un aparato que usaba cartuchos especiales y leía códigos de barras, convirtiéndolos en datos para usarse en los juegos).

En **GB** llegaron nada menos que cinco.

**Crayon Shin-Chan** (1993), **CSC 2** (1993) **CSC 3** (1994), **CSC 4** (1994) y **Crayon Shin-Chan: Ora no Gokiken Collection** (1996).

Todos eran de plataformas, excepto el 3 y el 5 que eran de pruebas.

**Game Gear** recibió en 1995 otro



juego de pruebas basado en Shin Chan. En **Super Famicom** llegó **Crayon Shin-Chan Arashi wo Yobu Enji** (1993), en el que encontrábamos una mezcla de plataformas y *beat'em up*, que también

llegó en **Mega Drive**. También en **Sfamicom**, los japoneses tuvieron **Crayon Shin-Chan 2 Daimaou no Gyakushuu** (1994), muy parecido al primero, y **Crayon Shin-Chan: Osagusu Dobon** (1996), otro de prueba.







## OTROS DESTACADOS

Para acabar este especial de videojuegos basados en manga, qué mejor que hacer un rápido repaso a algunos de los títulos que no hemos podido dedicarles alguna página.



Empezaremos con **Urusei Yatsura**, también conocida como **Lamu**.

**Urusei Yatsura: My Dear Friends** (15/04/1994) de **Game Arts** para **Mega CD** fue el mejor con diferencia de los cuatro juegos basados en esta delirante serie de **Rumiko Takahashi**. Una especie de aventura gráfica con animaciones constantes y voces de los actores del anime. Muy divertido y original.



> El posiblemente mejor anime de samuráis, **Rurouni Kenshin**, tan sólo ha tenido dos títulos, ambos para **PSX**. De entre esos dos, destacaremos **Meiji Kenyaku Romantan: Juuyuuushi Inbou Hen** (18/12/1997), un RPG a la antigua usanza con unas batallas espectaculares.



> La polémica **Neon Genesis Evangelion** ha tenido bastante catálogo de títulos, desgraciadamente si no eres un fan acérrimo de la serie verás que casi ninguno vale la pena. Tan sólo se libra **Neon Genesis Evangelion 64** (25/06/1999), para **N64**. Mezclaba diversos géneros, siendo el principal la lucha.



> **Tatsunoko Fight** para **PSX** (5/10/2000) fue un juego de lucha *one vs one*, que mezclaba sabiamente cuatro series de anime, de la productora **Tatsunoko**, en un mismo juego. Éstas eran: **Gatchaman** (**Comando G**), **Casshern**, **Polymer**, **Tekkaman** y **Volter**.



> En cada una de las entregas de **Super Robot Wars**, hemos podido



ver a infinidad de mechas. Súper robots como **Mazinger Z**, **Daitarn 3**, **Combattler V**, **Gunbuster** y real robots de la talla de **Gundam**, **Aura Battler Dunbine**, **Macross** y **Nadesico**. La lista es inmensa.  
> **Getta Robo Daikessen!** (9/9/1999) fue el único videojuego dedicado exclusivamente a la segunda gran serie de mechas de **Go Nagai**. Un clónico de los **Super Robot Wars**, pero con un acabado bastante superior a éstos (en esa época).



> **Ghost in the Shell** tan sólo ha tenido una adaptación al videojuego. El **Ghost in The Shell** (17/7/1997) para **PSX** mezclaba acción en primera persona con algo de plataformas en las últimas fases. Secuencias de







anime creadas para el juego, un motor suave y mucha acción eran sus avales. Fue distribuido en Europa (con unas franjas PAL de cine), pero a ver quién lo encuentra ahora.

> **Record of Lodoss War** no ha tenido ningún juego que sobresalga. Todos han sido RPG o SLG (estrategia) a excepción del de **Game Boy**. Si tuviéramos que quedarnos con alguno, lo haríamos con la entrega de **Mega CD**, un SLG al estilo de **Shining Force**. **Record of Lodoss War: OAU** para **Dreamcast** tampoco estaba mal, le faltaba una mayor profundidad en la historia y se hacía muy pesado.



> Otra serie que estuvo y sigue estando de moda es **Detective Conan** y eso no se podía desaprovechar sin lanzar un puñado de juegos en diversas plataformas. La pena es que todos son incomprensibles e injugables sin saber japonés, pues como es lógico, Conan debe buscar pistas y resolver casos.



> **Inuyasha** ya va teniendo sus jueguecillos (parece que le costaron arrancar). Los dos mejores son los de **PlayStation**: **Inuyasha** (un RPG) y **Inuyasha Sengoku Otogi Kassen** (de lucha, algo simplón).

> **Gunnm**, más conocida por estos lares como **Alita Angel de combate**, tuvo un genial juego en **PlayStation**. **Gunnm Martian Memory** (27/8/1998), el cual seguía magistralmente el desarrollo del manga. Los combates eran lo mejor de este título, que fue programado por **Banpresto**.



> L@s fans de **Card Captor Sakura** no han tenido mucha suerte, pues aunque algunos juegos estaban entretenidos, ninguno ha sido la maravilla que se esperaba. Comentar que el peor es el de **Dreamcast** (**CCS Tomoyo no video Taisakusen**) y el mejor, el primero que se lanzó en **PlayStation** (**CCS Animetic Story Game**).

> Llegamos a **Nadesico**, una serie que al ser **Sega** uno de sus patrociniadores,



era de esperar que la mayoría de sus juegos llegaran a sistemas de ésta. Dos llegaron en **Saturn** y otro en **Dreamcast** (**The Mission**), siendo este último el mejor de todos, aunque cuesta pillarle el tranquillo, porque el idioma te puede echar para atrás. En **Game Boy** hubo un juego de tablero que tampoco estaba mal. > **Naruto** ha sido toda una revelación y esto se ha hecho notar en el terreno de los videojuegos. **Naruto** ya pulula por **GBA**, **PSX**, **GC**, **Wonder Swan Color** y próximamente lo hará por **PS2**. Aunque todos sean bastante aceptables, nos quedamos con la entrega de **GBA** y sobre todo con la de **GC**, un juego de lucha en 3D, de los que tanta falta le hacen a la mayor de las consolas de **Nintendo**.

> El famoso manga de boxeo **Hajime no Ippo** está más de moda que nunca, prueba de ello son los dos juegos de **PS2** (uno incluso llegó aquí camuflado bajo el nombre de "**Victorious Boxers**") y otro que está en camino. Además, en **GBA** está uno de los mejores **Hajime no Ippo: The Fighting**, programado por **Treasure**. También hay que mencionar la entrega de







Kenyuu Densetsu Yaiba



Dr Slump

PlayStation y las dos de PC al estilo de *The Typing of the Dead*.

> El joven samurái **Yaiba** contó con tres juegos, a cual mejor. Un RPG para **Super Famicom**, y sendos juegos de plataforma para **Game Boy** y **Game Gear**.

> Pese a ser un conocidísimo anime, **Dr Slump** no tuvo ningún videojuego dedicado hasta la más reciente serie (peor que la original). Aun así, **Dr Slump** (18/03/1999) para **PSX** sabía interpretar el espíritu del anime en una aventura tridimensional.

> Los videojuegos de **Slayers** no hacen justicia a la calidad del anime.



Slayers Royal

Todos son graciosos y conservan el espíritu de la serie, pero poco más. Los que más se pueden salvar son los **Slayers Royal** (1 y 2), para **Saturn** y **Playstation**. En ellos encontrábamos una mezcla de aventura gráfica y estrategia en las batallas. Todo ello amenizado por los

cinemas originales que se incluían.

> El desconocido manga **Eightman** tuvo la suerte de que su único videojuego aterrizó en **Neo Geo**. Una interesante combinación de *beat'em up* y plataformas.



Eightman

> El nivel de los juegos basados en **Far East of Eden** era bastante alto. Sólo hace falta fijarse en **Far East of Eden Zero** (22/12/1995) de **Super Famicom**, un genial RPG con detalles como un reloj interno que serviría para cambiar acontecimientos dependiendo de la fecha. **Kabuki Klash** (**Tengai Makyou Shinden**) para **Neo Geo** fue uno de los mejores juegos de lucha que ha dado un anime.



> Para concluir, hablemos de **Zenki**. Por increíble que parezca, todos los juegos basados en el anime de **Zenki** han sido bastante buenos; desde los plataformeros de **Super Famicom** y **Game Gear**, hasta el de película interactiva de **PC-FX**. Si tienes la oportunidad de hacerte con alguno,



Zenki (PC-FX)

no lo dudes.

Y hasta aquí llega este remake del especial videojuegos manga anime. Sabemos que nos hemos dejado muchos juegos en el tintero, pero el espacio no da para más (ahora más que nunca). Aun así, hemos intentado incluir los más importantes de las series más conocidas.

## STAFF DEL ESPECIAL

Págs. 11 ~ 15, 22 ~ 25, 28 ~ 31  
Por Real Yagami

Págs. 16 ~ 17  
Por Real Caocao y Ryofu

Págs. 18 ~ 19, 26  
Por Evil Ryu

Págs. 20 ~ 21, 27  
Por Zer0Sith

Remake de **Sailor Moon** por Sailor Mari, el resto de remakes de todos los textos originales, por Real Yagami.







*Descubre la verdadera historia de Sega Saturn, desde su nacimiento hasta su muerte. Los modelos, accesorios, curiosidades y todo aquello que siempre quisiste saber.*

## FICHA TÉCNICA

### CPU

2 procesadores Hitachi SH2 32 bit RISC.  
1 Procesador Hitachi SH1 32 bit Risc.  
VDP 1 (video display processor) 32 bits.  
VDP 2 (video display processor) 32 bits.  
Saturn Control Unit (SCU).  
Motorola 68EC000 (sonido).  
Yamaha FH1 DSP (sonido).

### MEMORIA

2MB (16 Megabits) RAM.  
1.54MB (12 Megabits) video RAM.  
540KB (4 Megabits) audio RAM.  
540KB (4 Megabits) CD-ROM cache.  
540 KB (4 Mbit) IPL ROM.  
32KB RAM memoria interna.

### VÍDEO

VDP 1 32-bit video display processor.  
Engine procesador de sprites, polígonos, y geométrica.  
Dos 256KB frame buffers para efectos de rotación y scalling.  
- Texture Mapping.  
- Goraud shading.  
- 512KB de cache para texturas.  
VDP 2 32-bit para fondos y planos de scroll.  
- Gestión de planos de fondo.  
- 5 Planos de scroll.  
- 2 planos de rotación.  
200,000 polígonos con texturas por Segundo.  
500,000 polígonos sin texturas por Segundo.  
60 frames de animación por Segundo.  
Paleta gráfica de 24-bit (True-Color).  
16.8 millones de colores.  
Resolución: 352 x 240, 640 x 240, y 704 x 480 píxels.

### AUDIO

22.6MHz Yamaha FH1 24-bit digital signal processor  
11.3MHz Motorola 68EC000 procesador de sonido.  
32 canales PCM (pulse-code modulation) .  
8 FM channels.  
44.1KHz de sampleado.

### ALMACENAMIENTO

CD-ROM 2X.  
320KB / segundo de tasa de transferencia.  
Audio CD compatible.  
CD+G compatible.  
CD+EG compatible.  
CD single (8cm CD) compatible.  
Vídeo CD, Photo CD, Electronic Books, digital karaoke (opcional).  
Cartuchos de memoria de 512KB (opcional).

### INPUT / OUTPUT

Puerto serie de alta velocidad.  
Puerto interno de expansión 32bits.  
Puerto interno multi-AV para adaptador de vídeo CD (MPEG)  
Salida composite vídeo/stereo (standard)  
NTSC RF (opcional)  
S-Vídeo compatible (opcional)  
RGB compatible (opcional)  
HDTV compatible (opcional)  
Control pad

### DIMENSIONES

Ancho: 260 mm (10.2 in)  
Largo: 230 mm (9.0 in)  
Alto: 83 (3.2)



## Sega Saturn : el nacimiento

Año 1993, la época dorada de los 16 Bits, **Mega Drive** y **Super Nintendo** se disputaban el mercado, en Japón ganaba **Nintendo**, en América **Sega** y en Europa estaba equilibrado. **Sega** intentó inclinar la balanza a su favor arriesgando por un sistema de 32 Bits, pero no contaban con una tercera compañía.

En plena época de los 16 bits, ya teníamos entre nosotros a dos consolas de nueva generación: **3DO** y **Amiga CD 32**. Estas consolas tuvieron el honor de ser las primeras consolas de la historia con arquitectura de 32 bits (con permiso de las pseudo consolas-PC **Marty FM Towns**). Aun contando con mayores posibilidades que los demás sistemas de la época, no tuvieron mucho éxito debido a su alto precio y escasez de juegos. Hacía falta una consola que impulsara definitivamente el salto de los 16 a los 32 bits, y para los ejecutivos de

**Sega** esa consola tenía que ser suya. Aparentemente no habría quien le hiciese sombra en la nueva generación, ni siquiera **Nintendo**, de la cual aún no tenían noticias de tener algún nuevo soporte en desarrollo.

A finales de 1992, se pensó en un proyecto que recogiera lo mejor de las placas **System 32 (2D)** y **Model 1 (3D)**. Con esta fórmula pretendían crear "el sistema de 32 bits definitivo en gráficos 2D, aunque modesto en las 3D", se notaba un cierto miedo de dar el salto a la era poligonal. Esta máquina recibiría el nombre de **Giga Drive**, en clara referencia a **Mega Drive**. El proyec-

to avanzó hasta llegar a la fase de prueba del **hardware**, todo iba según lo previsto hasta que en noviembre de 1993 **Sony** anunció su entrada en el mercado doméstico de videojuegos, gracias a un desconocido sistema de 32 bits que vería la luz a finales de 1994 (**PlayStation**).

Esto no hizo sino revolucionar a

**Hayao**

**Nakayama**, el entonces presidente de **Sega**, que aceleró las cosas para lanzar su nueva máquina antes que lo hiciera **Sony**.

No iba a ser tarea fácil con tan sólo un año de margen, pero aun así la esperanza no se perdió, y al poco tiempo se empezaron a ver los primeros frutos. En un principio, pretendían aprovechar un mismo **hardware** para hacer dos máquinas distintas, una basada en soporte **CD-ROM**, y la otra en cartucho.

**Júpiter** sería el nombre de la unidad con cartucho, mientras que la versión CD recibiría el de (sí, lo habéis acertado) **Saturn**.

Se llegó a pensar en añadirle un lector de CD a **Júpiter**, para poder versionar juegos de **Saturn**, pero finalmente no sólo descartaron esta idea, también descartaron el prototipo en sí. No era lógico lanzar dos



nuevos soportes a la vez, siendo uno inferior al otro. **Júpiter** pasó a llamarse **Marte**,

trasladando el proyecto a **Sega América**. El resultado fue lo que hoy conocemos como **32X**, "la seta" para los amigos.

**Sega** seguía adelante en su carrera con **Sony** por el dominio de los 32 bits. Con el fin de no quedarse atrás tecnológicamente frente a su competidor, **Hayao** necesitó el soporte de grandes compañías como **Hitachi**, **JVC** y **Yamaha** para que aportaran parte del **hardware** necesario. Fruto de este acuerdo fueron los famosos procesadores **RISC SH2 32** de **Hitachi**.

Solucionado el problema de **hardware**, comenzaron con el diseño. Además del soporte CD, necesitaban algo revolucionario como lo fue el sistema de mandos por infrarro-



**Júpiter** pasó a ser lo que hoy conocemos como **32X**, una expansión para **Mega Drive** con la cual alcanzaba la cifra de 32 Bits. Según las publicaciones de la época: "**Mega Drive + Mega CD + 32X = Saturn**". Ejem...

# SEGA™



jos del primer prototipo.

Lamentablemente la idea se desechó debido al palpable aumento en los costes de producción. El segundo diseño era muy similar a la versión actual, variando el color, una forma más cuadrada, y lo más importante, no disponía de entrada superior de cartuchos.

Por fin, a mediados de 1994, se hace pública la fecha definitiva de salida en Japón: a finales de ese mismo año. La máquina estaba prácticamente terminada, únicamente faltaban pulir los detalles finales y añadir el soporte *MPEG* y *Photo CD* mediante un cartucho y un CD adicionales.

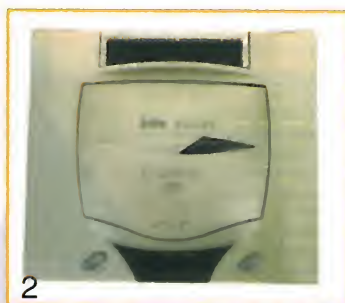
Entramos en la recta final, con los equipos de desarrollo en manos de los programadores y el diseño final mostrado públicamente, tan sólo faltaba lanzarla al mercado y esperar resultados. En noviembre de ese mismo año, justo un año después de que **Sony** anunciara su **PSX**, **Sega Saturn** sale a la venta en Japón, cosechando buenas críticas en su lanzamiento. Nueve meses tuvimos que esperar los europeos para tener entre nosotros la versión *PAL*. El 8 de julio estaba en las tiendas, adelantándose a **PSX** en la carrera de los 32 bits.

## Modelos

**Saturn** ha sido una de las consolas con más modelos en el mercado. Además de los creados por la propia **Sega** (que no son pocos), tenemos los de **Hitachi** y **JVC**.



1



2



3

1 En el primer prototipo de **Saturn** los pads funcionaban por infrarrojos. No aparece la palabra **Saturn** por ningún lado.

2 El segundo prototipo, más parecido al actual. Destacan su color blanco y el no disponer de entrada de cartuchos.

3 Versión final de **Saturn**. Estas unidades durarían poco en el mercado debido al alto coste de producción. La versión europea era negra.

4 Segunda versión. Mejorando la arquitectura interna y abaratando materiales, lograron reducir el coste. La versión japonesa era blanca.

5 **Hi Saturn**, la versión de **Hitachi**. Se puede decir que es el modelo más cotizado de todos. La pantalla inicial era más espectacular.

6 **Navi Hi Saturn GPS**. Una rareza: **Hi Saturn** adaptada para tecnología *GPS*, aunque muy grande para llevarla en el coche. Tenía una pantalla *LCD* de gran calidad. Costaba 150.000 Yenes.

7 **V Saturn**. **JVC** también tuvo su oportunidad. Destaca su color grisáceo y sus botones de colores distintos. Costaba igual que el modelo normal. En la imagen se muestra el 2º modelo.

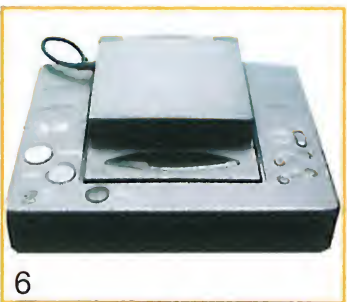
8 **Skeleton Saturn** y **Derby Stallion Blue**. Como podéis imaginar, se tratan de modelos transparentes. En la tapa del primero, rezaba el entonces slogan de **Sega**: "This is Cool". El siguiente se vendía en un pack con **Derby Stallion** (juego de carreras de caballos).



4



5



6



7



8





## Todo llega a su fin

**Saturn** vendió prácticamente todas las unidades al poco de ponerse a la venta en el mercado japonés. Buena culpa de esto la tuvo **Virtua Fighter**, el juego estrella de la compañía por aquel entonces, por supuesto otro factor decisivo fue haberse adelantado a **PlayStation** en la fecha de lanzamiento. Pero algo fallaba, muy pocos títulos estaban disponibles desde el principio, interesantes sólo uno.

**PlayStation** hizo su debut en Japón 11 días después, y lo hizo a lo grande, arropada con una espectacular campaña publicitaria y con la nada despreciable cifra de 17 títulos, entre ellos **Toshinden** y **Ridge Racer**.

Poco a poco las compañías programadoras se fueron pasando al bando de **Sony**, la razón es de sobras conocida por todos: **Sega Saturn** era difícil de programar.

**PSX** se basaba en un potente procesador central, mientras que

**Saturn** tenía dos (menos potentes que el de la máquina de **Sony**) trabajando en paralelo. Esto implicaba estar acostumbrado a programar el paralelo, cosa que la mayoría de programadores desconocen, por lo que fueron muchos los juegos en los que únicamente trabajaba un procesador, dejando al otro inactivo. El resultado fueron juegos que aprovechaban el 50% / 70% de la potencia real de la máquina. Además, programar para **Saturn** requería conocer el *hardware* para el que se trabajaba, y saber hacerlo en *ensamblador*, programar para **Playstation** era tan simple como saber *C* (lenguaje muy extendido de programación).

**Sega** mandaba en Japón, pero **Sony** acortaba distancias, para **Hayao** era momento de lanzar su máquina en USA. Fue un lanzamiento muy prematuro, acompañado de una penosa campaña publicitaria, y muy pocos juegos. No hicie-



Cartel publicitario de V Saturn, el modelo fabricado por JVC.

ron otra cosa que matar a la fructífera **Mega Drive** para plantarle a la gente una consola que costaba 480 € y sin apenas juegos. **Nintendo** lo agradeció eternamente. En julio de 1995 se puso a la venta la versión PAL en Europa, acompañada una vez más de otra penosa (y costosa) campaña de publicidad, en la que en vez de mostrar los juegos, sacaban a "mamarrachos" a hacer el bufón (¡qué diferencia con los anuncios japoneses de Segata Sanshirou!). La consola fue ignorada por los europeos, las 80.000 pts que costaba tenían la culpa.

**PlayStation** arrasó en los mercados USA y europeo en poco tiempo. **Sega** tan sólo seguía en cabeza en Japón, hasta que llegó **Squaresoft**. Habiéndose liberado del contrato con **Nintendo** debido a la presión que ejerció **Hironobu Sakaguchi** (creador de la saga **Final Fantasy**), **Squaresoft** anunció la séptima entrega de **Final Fantasy**, esta vez en soporte CD, con vídeos, mejores gráficos, mejor banda sonora y... exclusivo para

## Segata Sanshirou : La "mascota"

Ni Sonic, ni Tails, tampoco Alex Kidd. La auténtica "mascota" de **Sega Saturn** fue Segata Sanshirou. El actor Japonés **Hongo Takeshi** (**Kamen Rider** entre otros) dio vida a este judoka que protagonizaba los spots publicitarios de **Saturn** en Japón. En ellos normalmente se dedicaba a mamporrear a todo aquél que jugara con algo que no fuera una **Saturn**, dejando una al lado de sus víctimas a modo de tarjeta de presentación.



Desprendía tanto carisma que hasta tenía diversos tipos de juguetes con su imagen. Murió salvando al edificio de **Sega** de un misil lanzado contra ésta a manos de alguien de **Sony** (como leéis). Podéis encontrar vídeos de Segata en el CD que acompaña a esta revista.







Un robusto hardware hacía de la **Saturn** prácticamente un tanque. Nunca se ha oído que alguien haya tenido que ajustar el lector de la máquina.

### PlayStation.

Un solo juego produjo un giro de 180° en la trayectoria de **Sega**, que vio cómo perdía el liderazgo a manos de

**Sony**, pasando a

ocupar el siempre amargo segundo puesto.

A partir de aquí tan sólo malas noticias: cancelación de juegos, poco software importado de Japón, compañías que cambiaban de bando...



**Hironobu Sakaguchi**, y su **FFVII**, exclusivo para **PSX**, desequilibraron la balanza.

No fue hasta la última hornada de juegos que no se pudo ver el verdadero potencial de **Saturn**, pero ya era demasiado tarde.

Algunos directivos de **Sega** ya daban su consola por muerta; además ya tenían en marcha el proyecto **Katana**, lo que hoy conocemos como **Dreamcast**. Y el resto, es historia.



He aquí unas pantallas que os sonarán. De arriba a abajo. Pantalla de la Bios Europea / Americana, de la licencia, y del CD Player / Menú.

### Y en arcade: ST-V

**Sega** necesitaba una placa arcade específica para asegurar las perfectas conversiones a **Saturn**. **Model 1** estaba obsoleto, y **Model 2** era demasiado potente, hacía falta un término intermedio: **ST-V**. También llamada **Titán** en EEUU, sería el equivalente actual de lo que es la placa **Naomi** con **Dreamcast**.

Se llegaron a producir cerca de 40 títulos, de los que apenas una quince salieron fuera de Japón.



Muchos países tuvieron prensa especializada en **Sega Saturn**, desgraciadamente no fue éste el caso de España.



## Accesorios para todos los gustos

Con una cantidad de accesorios más que generosa, **Sega** se adelantó una vez más a sus competidores, permitiendo partidas online o visualizar videos MPEG. Algunos de estos accesorios no salieron de Japón, como es el caso del **Twin Stick**.

### Control Pad



Existente en varios modelos, ha sido uno de los *pads* más manejables de la historia. Aún hoy, hay quien prefiere jugar con un pad de **Saturn** a los juegos actuales. Disponible en versión por infrarrojos.

### Twin Stick



Disponible sólo en Japón, este stick doble nos permitía jugar a **Virtual On** con la misma precisión que en el arcade original.

### Vitua Stick



El *joystick* arcade que no debía faltar si queríamos echarnos unas partidas a algún juego de lucha. El control era perfecto, ejecutando los comandos con precisión. En 1996 apareció otro modelo, parecido al de los arcades japoneses.

### Multitap de 6 jugadores



Hasta hace bien poco, otro clásico entre clásicos de los periféricos. Permitía un máximo de seis jugadores simultáneamente, aunque pocos juegos lo aprovecharon.

### 3D Control Pad



El pad analógico de **Saturn**. Era bastante grande, pero no por ello dejaba de ser manejable. El control analógico tenía buen tacto y tenía gran precisión. Creado en principio para jugar al inigualable **Nights into Dreams**.

### Cartucho de memoria



Este cartucho venía a ser el equivalente a las actuales *memory cards*. Las partidas ocupaban espacio real (no "bloques"), por lo que se aprovechaba al máximo la capacidad del cartucho.

### Net Link



Un pequeño módem, que una vez insertado en la ranura de cartuchos, permitía jugar (con juegos diseñados para ello) partidas online vía **Sega Net**, la red privada de **Sega**. Disponible en Japón y USA.

### Cartuchos de expansión RAM



Anteriormente **SNK** creó el cartucho de 1MB. El de 4MB fue creado por **Capcom**. Ambos mejoraban la capacidad de manejar *sprites* de **Saturn**. El de 4MB se puso a la venta con **X-Men vs SF**.

### Virtua Gun



No podía faltar la clásica pistola. En el caso de **Saturn**, el diseño (y no el peso), era idéntico al de las recreativas de **Sega** por aquel entonces (léase **Virtua Cop**). El modelo de la foto es el japonés.

### Tarjeta MPEG



Gracias a este accesorio podía visualizar video-CD. Existía en tres versiones oficiales, la de **Sega**, **Hitachi** y **JVC**. La de la imagen es la de **JVC**.

### Arcade Racer



Si no faltaba la pistola, tampoco podía hacerlo el volante. En esta ocasión el diseño no se correspondía con su homónimo en recreativa, pero aún así tuvo buena acogida.

### Otros artillugios:

Analog Mission Stick  
Virtua Stick Pro  
Teclado musical Casio  
Conversor RF  
Cable S-Video  
Densha de Go! Controller  
Teclado

Ratón  
Ratón especial Sega Net  
Ratón Sakura Taisen  
Cartucho memoria ST 2  
Photo CD  
Electronic Book Operator  
Floppy Disk Drive



# Saga Destacada: Panzer Dragoon

En cada sistema suele haber una saga que destaca sobre todas las demás, en el caso de **Sega Saturn**, sin duda, una de esas sagas fue y lo sigue siendo: **Panzer Dragoon**. Una saga maravillosa y épica, que rompió moldes en cada una de las entregas para **Saturn**.

Durante el verano del 95 y con la reciente aparición en el mercado europeo de las consolas de 32 bits, apareció para **Sega Saturn** un shoot'em-up en 3D muy especial: **Panzer Dragoon**. Era el comienzo de lo que sería una saga mítica (que próximamente hará una nueva aparición para **Xbox**, bajo el nombre de **Panzer Dragoon Orta**). El equipo de programación **Team Andrómeda** (inspirándose en **Arzach**, un cómic de 1975 creado por **Jean Giraud "MOEBIUS"**), nos presentó el primer **Panzer Dragoon**. La primera sorpresa que nos llevamos de este juego, fue sin duda la increíble *intro*, que nos introduce en la historia con un sinfín de maravillosas imágenes creándose delante de nuestros ojos, mientras una soberbia banda sonora nos terminaba de poner los pelos de punta. Una vez metidos en juego, uno seguía con los pelos de punta, viendo cómo los *vectores* y el *texture mapping* nos creaban esos majestuosos escenarios y enemigos. El control era de lo más sencillo (arriba, abajo, izquierda y derecha), había que unir el sistema de perspectivas, pudiendo mirar hacia los lados y hacia atrás. La banda sonora sigue siendo una de las mejores. Un año después, nos presentaron **Panzer Dragoon Zwei**. El juego seguía siendo un shoot'em-up, al que se le mejoró (no mucho, ya que no le hacía falta) el apartado gráfico, utilizando mejor la paleta de colores. El sistema de control seguía siendo el mismo (para qué cambiar si ya era una maravilla), lo que sí se nos brindó, fue la posibilidad de elegir camino en algunas fases del juego. Las melodías de esta segunda entrega, pasaron del formato **CDAudio** a estar generadas por el chip de sonido de la consola, nada que reprocharles, ya que seguían siendo magníficas. Transcurrieron un par de años hasta la aparición de **Panzer Dragoon Saga**, que fue sin duda el mejor de la trilogía de **Sega Saturn**. El estilo de juego pasó de ser un shoot'em-up a un **RPG** increíble. El apartado gráfi-

co se mejoró bestialmente, utilizando un *engine 3D* nunca visto antes en **Saturn**. El control era sublime y nos permitía por primera vez campar de un lado para otro, el sistema batallas en tiempo real (recordar que se pasó de un shoot'em-up a un **RPG**), nos obligaba a ser más rápidos que el enemigo, también se nos dio la oportunidad durante las batallas de girar alrededor de nuestro enemigo para escapar de sus ataques. La banda sonora seguía siendo generada por el chip de sonido de la consola y la verdad que nada tenía que envidiar a las grabadas en CD, en general todas las melodías eran sublimes. Hasta aquí este pequeño repaso a la mejor saga creada para **Sega Saturn**.

Por cierto, la entrega de **Xbox** ya llegó desde que se hizo el dossier, y sinceramente no creemos que haya defraudado a nadie.

Lap  
sega\_live@hotmail.com

## Panzer Dragoon



## Panzer Dragoon Zwei



## Panzer Dragoon Saga





# Shoot' Em Up

El catálogo de Shoot'n ups de **Saturn** es muy amplio y lo podemos dividir en tres áreas, los juegos de naves, los de acción de disparos, tipo **Contra**, y los de pistola.

En los juegos de naves hay un título que destaca sobre el resto con luz propia, que es el soberbio **Radiant Silvergun** de **Treasure**, en mi modesta opinión el mejor matamarcianos existente. Otros dos juegos de este género que quisiera destacar respecto a los demás, serían sin duda **Thunderforce V** de **Technosoft**, la última entrega de esta saga que nos maravilló en **Megadrive** y **Soukyugurentai** de **Raizing**, los creadores de **Bloody Roar**, un desconocido juego que tiene una calidad técnica impresio-



nante. De los títulos que llegaron a Europa sobresalen del resto **Galactic Attack** y **Darius Gaiden** de **Taito**, auténticas obras de arte en 2D. También no hay que olvidar los recopilatorios de naves de **Konami**, entre los que destacan **Salamander**,

**Gradius**, **Twin Bee** y **Parodius**, los juegos de **Psykyo**, como **Gunbird**, **Sengoku Blade** o los adictivos **Strikers 1945** y las conversiones de antiguallas como **Image Fight** o **X-Multiply** de **Irem** entre

otros. Por último, destacaría el genial **Macross**, basado en la película de animación **Macross : Do You Remember Love?**.

En cuanto a juegos de acción hay que destacar cuatro juegos, el original **Silhouette Mirage** de **Treasure**, el desconocido **Taromaru**, un sorprendente juego de ninjas tipo **Shinobi**, la magnífica conversión de **Metal Slug** de **SNK** y **Assault Suit Leynoss 2** de **Masaya**, un juego en alta resolución con increíbles efectos gráficos



El special pack de **Thunderforce V** incluye un CD de música con arrange tracks de **Thunderforce III** y **IV**

2D.

Para finalizar este recordatorio de Shooters no olvidarnos de los juegos de pistola en los que sólo merece la pena nombrar **Virtua Cop 1** y **2** de **Sega**.

**Evil Ryu**

[jsaotome2000@yahoo.es](mailto:jsaotome2000@yahoo.es)



Hemos conseguido los planos de la aeronave más avanzada, que tiembla **Bush**



# RPG

Sin duda los Rpgs era otro de los campos preferidos de la **Sega Saturn**, si tienes una **SS**, entonces no dudes en conseguir alguno de los títulos que a continuación mencionaremos.



**Sega Saturn** tenía un extenso catálogo de *Rpgs*, muchos de ellos con una calidad legendaria, incluso hoy en día seguimos recordando los buenos momentos que nos trajo esta maravilla de consola.

Aquí tenemos una selección de juegos como, **Grandia**, sin duda uno de los mejores *Rpgs* de esta consola, **Game Arts** tardó más de 2 años para su desarrollo; **Riglord Saga 1 y 2** también es uno de los favoritos en la lista japonesa; de la saga de los **Lunar**

están los **Lunar Eternal Blue**, **Lunar Silver Star Story** y **Lunar Magic School**, este último es un remake del **Lunar** de la **Game Gear**; después tenemos a **Albert Odyssey Gaiden** (mi favorito), existe una versión americana y le llaman **Far East of Eden**. Un *Rpg* con muchas voces sin duda es **Marika de Victor** (JVC) ( ¡^o^U vaya nombre!)... y seguimos con el **Anearth Fantasy Stories**, un impresionante *Rpg* en 2D y con **Magic Knight Rayearth Rpg**, basado en el conocido manga y anime de **Clamp**. Ahora hablemos de unos *Rpgs* muy japoneses como el famoso **Shin Megami Tensei** ya con muchas partes anteriores, o el **Baroque** de ESP, un *Rpg* en primera persona. **Blue Breaker** y **Gulliver Boy** tampoco deben faltar en la lista. La famosa compañía de *Rpgs* **Falcom** nos brindó con **Falcom Classics 1 y 2**, ambas recopilaciones de antiguos *Rpgs* como **Dragon Slayer**, **Xanadu**, **Y's Book I y Book II** o **Taiyo no Kamidono**. Bueno y terminamos aquí, hay muchísimos más juegos que no tengo espacio para nombrar.



Los *action Rpg* también están presentes en **Saturn**, juegos como **Legend of Oasis (Story of Thor2)**, **Dark Savior** y **Princess Crown**, son muy apreciados por los "game fans".



**Konami** también hizo grandes apariciones en la **SS**, todos sus juegos son simplemente obras maestras, títulos como el conocido *RPG* **Genso Suikoden** o el mítico *RPG* / plataformas **Dracula X**.

**Ryofu with**

The Special Forces of Ibiza  
denlangrisser@msn.com



# SLG (Estrategia)

En **Saturn** los juegos SLG (juegos de estrategia) siempre han sido algo exclusivos para los japoneses, pero eso no impide que haya grandes GamestFans que se han atrevido a atravesar esa frontera para poder descubrirlos.

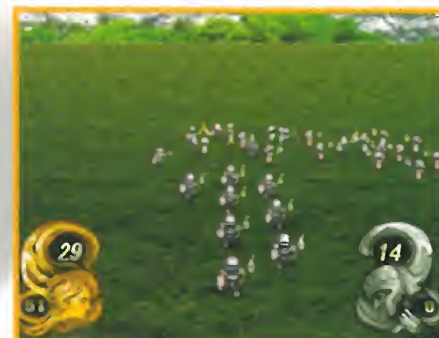
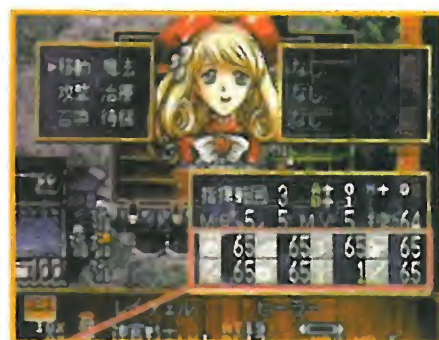
Si hay que nombrar una saga épica en el campo de los SLG, sin duda estamos hablando de la saga de los **Langrisser**. Con diseños del maestro **Satoshi Urushihara**, esta maravilla de saga hizo un gran desfile en **Saturn** y cuenta con la disposición de cuatro títulos, cada uno repleto de magia y fantasía, de **Langrisser III** hasta **Langrisser V** más el **Langrisser Dramatic Edition**, el cual, en realidad, es la combinación del primer **Langrisser** y **Langrisser2**. **Enix** también quiso estar en la lista de los grandes en **Saturn**, lanzando los famosos **Ogre battle** y **Tactics Ogre**. Ambas conversiones directas de



los juegos de **SFC (Super Nintendo)**. Por otro lado, **Sega** nos trajo las 3 partes del legendario **Shining Force III** y los **Dragon Force1** y **2**, los cuales tenían un bestial sistema de batallas en tiempo real.

**Sakura Taisen** para **SS** fue el número uno de la lista de éxito en Japón durante mucho tiempo; este excelente juego de batallas con **Mechas**, consiguió atraer un gran número de seguidores incondicionales, aunque después también apareció **Sakura Taisen 2**, pero no pudo superar a su antecesor. ¡Ah! y no nos olvidemos de los geniales **Super Robot Taisen F** y su continuación **F Final**, que como ya sabéis todos los **Super Robot Taisen** son exitosos en Japón, por su gran jugabilidad y diversión. Y aquí finalizamos, pero hay muchos más SLG buenos que no podré mencionar como **Farlan Saga**, **QuoVadis**, **BlackMatrix**, **VandalHearts**, **Feda...** sólo espero que sean recordados para siempre.

Ryofu y las FEI  
denlangrisser@msn.com



**Shining Force 3** nos mostró que la combinación de un RPG y SLG funciona.

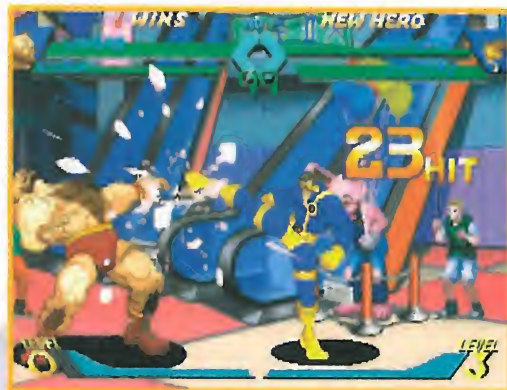




# VS Fighting

**Saturn**, gracias a su mayor memoria de vídeo, destacó en los juegos de lucha 2D, los cuales dejaban en evidencia las limitaciones de **Playstation** a la hora de crear este tipo de juegos.

En los juegos 2D de lucha destacaron dos compañías sobre el resto, **Capcom** y **SNK**. **Capcom** fue sin duda la que mayor número de juegos aportó a la consola de **Sega** con títulos como **Vampire Hunter**, **X-Men**, **Street Fighter Zero 1 y 2** en los primeros tiempos y después, al lanzar **SNK**, el cartucho de ampliación de memoria de 1 Mega y la propia **Capcom** el de 4, la compañía nipona nos deleitó con las mejores y más perfectas conversiones de recreativa de lucha 2D que incluían **Marvel Superheroes**, **Cyberbots**, **X-Men vs Street Fighter**, **Marvel vs Street Fighter**, **Vampire Savior** y **Street Fighter Zero 3** entre otros. En cuanto a **SNK** ésta empezó fortísima con **King of Fighters 95**, que era el primer juego en combinar cartucho y CD. En el cartucho



estaban grabados los escenarios y en el CD los personajes y la música, consiguiendo así una conversión espectacular con mínimas cargas. Este sistema desapareció en las siguientes conversiones de **SNK**, que utilizarían en su mayoría el cartucho de ampliación de memoria de 1 Mega, con el que lanzó **Fatal fury Real Bout**, **Real Bout Special**, **Kof 96**, **Kof 97**, **Samurai Shodown 3** y **Samurai Shodown 4**.

Para olvidar, una conversión de **Fatal Fury 3** que resultó desastrosa al no contar con cartucho de memoria. Otros juegos de lucha 2D que habría que resaltar son conversiones de **Neo Geo** como **Waku Waku 7**, **Fighters Hystory Dinamite**, **Galaxy Fight** y **World Heroes Perfect** o conversiones de **ST-V** como **Astra Superstars** de **Sunsoft** y **Groove on Fight** de **Atlus** (la tercera entrega de **Power**

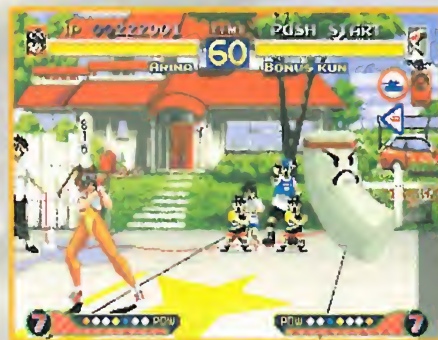
**Instinct**), en la que se jugaba en **Tag team** al estilo **X-Men vs SF**. En lucha 3D para **Saturn**, destacar el magnífico **Dead or Alive**, que superaba en algunos aspectos a la versión de **Playstation** y **Virtua Fighter 2** y **Fighters Megamix** de **Sega**.

Evil Ryu

jsaotome2000@yahoo.es



La edición limitada de **Cyberbots** incluía un genial libro de ilustraciones



**Fighters Megamix** es el **King of Fighters** de la lucha 3D de **Sega**



# Beat' Em Up

Debemos decir en cuanto a los juegos Beat'em up tipo **Final Fight**, que no fueron la especialidad de la **Saturn**, pero sí tiene varios títulos que son muy destacados y queridos por todos.

Básicamente fue gracias a **Capcom**, la cual trajo para **Saturn** dos conversiones de sus famosísimos Arcades, que pudimos gozar de **Warriors of Fate 2** y de los **Dungeons & Dragons**. En el **Warriors of Fate 2** se mejoró notablemente el sonido del juego. Los D&D 1 y 2 fueron lanzados en un solo CD llamado **Dungeons & Dragons collection**, el cual incluye los dos capítulos existentes titulados **Tower of Doom** y **Shadow over Mystara**. Ambos juegos también tuvieron algunas mejoras, se percibe sobre todo en el sonido CD (aunque personalmente me encantan las musiquillas sintetizada de **Capcom**). **Sega** también hizo un Beat'em up de calidad, llamado **Dynamite Dekka**, más conocido como el Arcade de la **Jungla de cristal**. Éste era un juego totalmente en 3D, pero seguía teniendo todos los componentes de los tradicionales Beat'em en 2D: muchas armas,



items, y un buen desfile de **Final Bosses**. Un juego realmente entretenido y divertido sobre todo a *dos players*. Pero el más destacado sin duda, es el fabuloso **Guardian Heroes de Treasure**. El sistema del juego es una mezcla de **RPG** con **Beat'em Up**, con una acción intrépida. Según cómo llevemos la historia nos aparecerá un buen número de personajes carismáticos que podrían ser nuestros aliados o enemigos, dependiendo de cómo lleguemos hasta uno de los cinco finales diferentes del juego, imprescindible para tu lista de adquisición (si todavía se encuentra claro (^\_^U).



*Guardian Heroes es el beat em up de culto para Sega Saturn*



**Ryofu**  
y las Special Forces de Ibiza  
[denlangrissier@msn.com](mailto:denlangrissier@msn.com)



# Recopilaciones

**Saturn** también dispuso de una gran colección de juegos antiguos, cuando los polígonos empezaron a despuntar, algunas compañías vieron el potencial que tenía para mover gráficos 2D, y lanzaron algunos títulos emblemáticos.



**Capcom** se puede considerar una de las compañías que más ha apoyado a **Saturn** y a **Sega** en especial como vimos con la **Dreamcast**, entre sus recopilaciones, destacan los **Capcom Generations** saliendo en Japón hasta 5 volúmenes, que incluían entre otros (**1942**, **Ghost N' Goblins**, **Gun Smoke**, **Commando**, **Mercs**, **Son Son**, **Higemaru**, **Street Fighter 2**, **Street Fighter 2 Turbo**...).

Otras de las colecciones que nos obsequió esta mítica compañía fueron, la del **Dungeons And Dragons**, la cual contenía las dos partes aparecidas en recreativa y la recopilación **Three Wonders**. **SEGA** también recuperó varios títulos de los más destacados, **Out Run**, **Space Harrier** y **Power Drift**. Incluso **I-Max** relanzó el mítico **Spartan X** de la mítica **Irem**, conocido como **Kung Fu Master**, junto a un par de juegos más pero de escasa importancia. **Acclaim** con licencia de **Taito** nos traía una recopilación de lo más interesante, **Bubble Bobble** y **Rainbow Island**. Un buen juego de **Taito** fue **Elevator Action Returns**.

Para finalizar hay que hacer mención a un gran número de recopilaciones de juegos de naves



laciones de juegos de naves **Salamander**, **Gradius**, **Parodius**, **Donpachi**, **Galactic Attack**, **X-multiple**, incluso 2 packs de **Technosoft** llamados **Gold Pack 1** y **Gold Pack 2** que incluían los capítulos de **Thunderforce** aparecidos en **Megadrive**.

Sir Arthur  
Makaimura\_Saga@hotmail.com





# Puzzles

En **Saturn** también había gran cantidad de juegos de puzzles y piezas, algunos seguían la estela del clásico por excelencia, el mítico **Tetris**, pero siempre se las ingeniaban para crear otra clase de juego siguiendo su desarrollo totalmente viciante.



**Capcom**, como siempre, aumentó el catálogo de juegos de **Saturn** con dos lanzamientos, uno de piezas, **Super Puzzle Fighter X**, y uno de puzzle, basado en el universo **Ghost 'N Goblins**, llamado



## Nazomakaimura.

**Sega**, que no iba a dejar a su consola sin juegos de darle al coco, nos traía una trilogía conocida en occidente como **Puzzle And Action**, conversiones de sus recreativas, aunque lo que más privaba eran las pruebas de acción y reflejos, otro clásico, la genial saga **Puyo Puyo** programada por **Compile**, y una especie de versión de ése con alguna variante llamada **Baku Baku Animal**,

¿donde tenías que alimentar a cada animal con su comida!. Y cómo no, su legendario **Columns**.

**Konami** también contribuyó y lanzó algún título basado en sus juegos de la saga **Tokimeki** llamado **Tokimeki Memorial Pazuradama**. Otros títulos importantes, una conversión de la recreativa **NEO GEO** llamado **Magical Drop 3**, que junto con **Puzzle Bobble** o **Bust A Move** (¡qué manía con cambiar de nom-

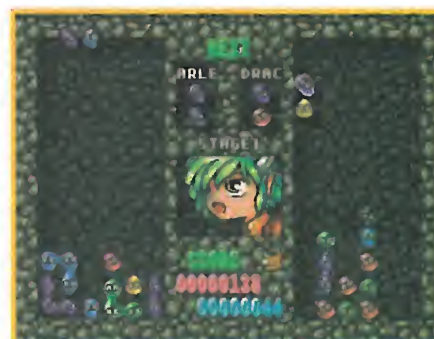
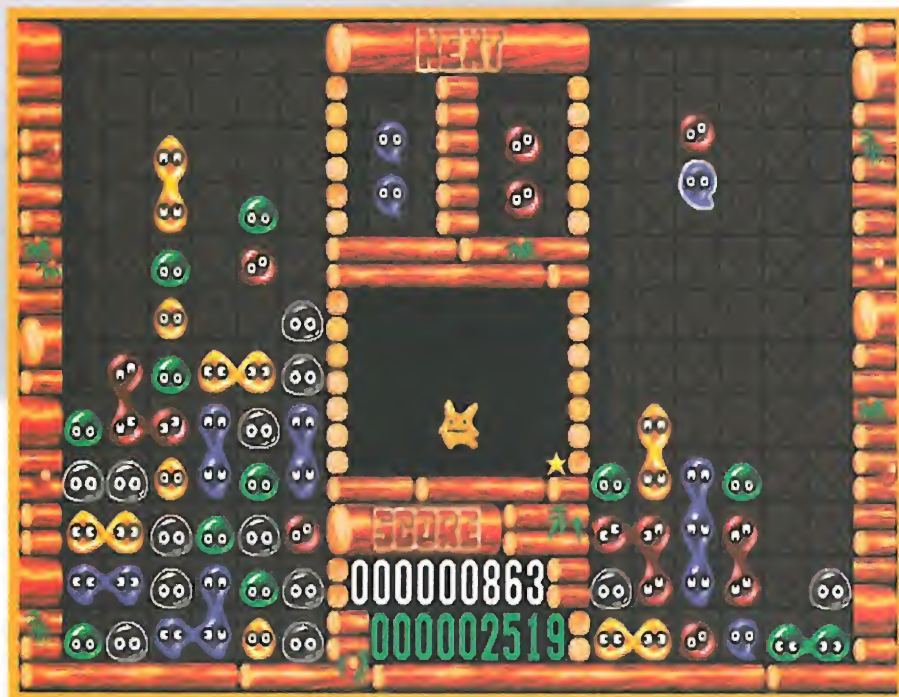


bres!), se basaban más en la acción frenética, sobre todo el primero donde se tenía que mantener un ritmo trepidante para ganar la partida.

El mítico **Tetris** no podía faltar y se crearon algunas conversiones, aunque algunas fueron lamentables como el **Tetris S**.

Sir Arthur

makaimura\_saga@hotmail.com





# Deportivos y otros clasificados

En esta página os nombraremos algunos juegos de **Saturn**, que pertenecen a géneros muy variados como las plataformas, deportivos, aventuras gráficas y la conducción entre otros, los cuales destacaron por encima del resto.

Del genial grupo de programación de **Sega**, el **Sonic Team**, surgieron dos títulos que brillaron con luz propia en el catálogo de juegos de la **Saturn**. El primero de ellos fue **Nights into dreams**, un original jugazo que podríamos catalogar en el género plataformero, que destacaba por su increíble belleza gráfica, su tremenda jugabilidad, una banda sonora de lujo y el concepto de volar con libertad. Una joya a la que no pudo ni resistirse el mismísimo maestro **Shigeru Miyamoto**, creador de **Mario** y **Zelda**.

La otra gran creación del **Sonic Team** para **Saturn** fue el no menos impactante **Burning Rangers**, un futurista juego en el que tomábamos el papel de unos bomberos futuristas en un *arcade* de acción que destacaba por su impresionante entorno 3D que incluso nos ofrecía transparencias (un efecto difícil de conseguir en la 32 bits de **Sega**), su tremenda jugabilidad y la impresionante banda sonora. También de este equipo de **Sega** surgió la única versión de **Sonic the**

**Hedgehog** para **Saturn**, que era un recopilatorio de los 4 **Sonics** de **Megadrive** llamado **Sonic Jam**.

Hablando de juegos de plataformas... no me gustaría olvidarme del genial **Astal**, que sólo estuvo disponible en versión americana y japonesa. Una auténtica joya 2D de **Sega**.

Cambiando de género, me gustaría destacar un juego de coches y dos aventuras gráficas como grandes juegos de **Saturn**. El juego de coches es sin duda **Sega Rally**, una magnífica conversión del *arcade* de conducción de la compañía nipona, que a pesar de no llegar a la calidad gráfica de la recreativa, mantenía su suprema jugabilidad. Las dos aventuras gráficas son dos juegos de leyenda de **Konami**, **Snatcher** y **Policenauts**, creados por **Hideo Kojima**, y que destacan por sus grandes toques cinematográficos y el

carisma de los personajes. El primero lo conocemos por la versión europea que pudimos disfrutar en **Mega CD**, aunque la versión de **Saturn** contiene bastantes mejoras. El segundo es un gran desconocido que no ha salido en ninguna consola existente fuera de Japón. Los juegos de olimpiadas siempre han sido bien recibidos, **Sega** programó dos de los mejores títulos



*Nights es una experiencia jugable inolvidable*

*Astal es una maravilla 2D*





basados en dicho evento que tantas pasiones levanta, los juegos de verano eran representados por **Decathlete** también conocido como **Athlete Kings** y los de invierno por **Winter Heat**.

Ambos juegos se caracterizan por un desarrollo arcade de lo más trepidante, además de por poseer unos contendientes de lo más carismáticos visto en años, incluso las competiciones eran mixtas y cada personaje variaba de otro teniendo cosas buenas y malas. Ambos fueron conversiones de recreativas y cabe destacar que **Winter Heat** contó con varias pruebas no encontradas en el arcade, en definitiva dos juegos impresionables para los amantes de dichas disciplinas.

El fútbol hacía su aparición de la mano de **Sega** con sus serie **WorldWide Soccer**, las últimas versiones llegaron a rivalizar con el mismísimo **Winning Eleven**. **Go Go Goal** demostró que con unos gráficos muy adecuados y un balón de kilo, se podían unir el fútbol y la diversión para crear uno de los juegos de deportes más locos de la historia. Para acabar con el fútbol, recordar un intento de **Konami Sapporo** llamado **Football Striker 98 J-League**, el cual no estaba mal, pero que le separaban años luz de **WE**.

Los juegos de billares nunca han tenido mucho éxito, pero para **Sega Saturn** se editó un clásico por excelencia como **Side Pocket 2**. Los aficionados al baloncesto se lo pasaron de lo lindo con la saga **NBA Action**, que llegó a cotas altísimas en su versión del año 98, de la mano de los siempre geniales **Visual Concepts**, creadores del magistral **NBA 2K**.

Las plataformas tuvieron un par de juegos muy extraños llamados **Clockwork Knight**, en los cuales llevábamos a un muñeco de esos que habitan en los relojes antiguos.



El planteamiento era 2D clásico pero los gráficos se basaban en entornos 3D.

Los **survival horror** no podían faltar en la consola de **Sega**, **Resident Evil** en su primera parte y el genial **Deep Fear** nos daban horas de auténtico terror.

**Gun Griffon** y su segunda parte nos ponía a manos de un **Mecha** donde teníamos que movernos por conflictos bélicos por todo el mundo, siendo una saga muy importante en **Saturn** y de gran calidad técnica.

No podemos olvidarnos del primer juego de conducción de **Saturn**: **Daytona USA**, si bien dejaba mucho que desear con respecto al arcade, la jubabilidad la tenía intacta. Posteriormente llegó **Daytona USA Championship Circuit Edition**, con más coches y circuitos.

El género por antonomasia de los PC los **shooters 3D** tipo **Quake**, hicieron aparición por la consola de **Sega** y dejaron una gran impresión. Los más destacados fueron **Quake**, **Duke Nukem 3D** (mucho mejor en **Saturn** que en **PSX**) y **Exhumed**, un grandioso juego ambientado en la época de los faraones, que aprovechaba la **Saturn** como nunca, creando increíbles efectos de luces (esta versión también fue superior a la de **PSX** y en USA recibía el nombre de **Power Slave**).

Evil Ryu  
goemon2000@hotmail.com

y  
Sir Arthur  
Makimura\_Saga@hotmail.com





## Curiosidades y cifras

- El primer concepto de **Saturn** : **Giga Drive**, fue pensado para competir con **3DO**.
- Las tiendas japonesas agotaron las unidades en 2 días a partir de su fecha de lanzamiento.
- Uno de los motivos por el que **Saturn** no consiguió mejores resultados fue por la desorganización interna de **Sega**.
- Según el maestro de la programación **Yu Suzuki**: "La única forma de competir con un juego de **PlayStation** era programando para **Saturn** en ensamblador".
- También **Yu Suzuki** afirmó "Es demasiado complicado programar un juego para **ST-V**" ("La **Saturn** en los recreativos").
- Aunque parezca una tontería, la incapacidad de hacer transparencias y otros efectos de luz por *hardware* supuso un duro golpe para las ventas de **Saturn**.
- El adaptador de internet **Net Link Adapter**, no dejaba navegar libremente, sino que tenía ya cientos de direcciones en memoria.
- **Sega Saturn** ha vendido 5.600.000 unidades en Japón desde 1993 hasta hoy.
- En Europa vendió 1 millón de unidades desde 1995 hasta 1998.



En la imagen podemos ver el kit de desarrollo que **Sega** envió a las compañías con licencia para programar software. Actualmente es una pieza de coleccionista muy buscada, debido al escaso número de unidades existentes en todo el mundo.

## Top 20 de **GAMES TECH**

- 1 Radiant Silvergun
- 2 Guardian Heroes
- 3 Panzer Dragoon Saga
- 4 Dragon Force 2
- 5 Panzer Dragoon Zwei
- 6 Super Robot Wars F & FF
- 7 Sakura Taisen
- 8 Burning Rangers
- 9 Dungeons & Dragons Collection
- 10 Shining Force 3 (todos)
- 11 Capcom Generations 2
- 12 Marvel vs Street Fighter
- 13 Nights Into Dreams
- 14 Langrisser Memorial
- 15 Bio Hazard
- 16 Thunderforce V
- 17 Policenauts
- 18 Silhouette Mirage
- 19 Deep Fear
- 20 Shinkenyugi

Y hasta aquí, esta pequeña reseña a modo de homenaje a **Sega Saturn**. Esperemos que este reportaje haya servido para abrir los ojos de aquellos que pensaron que la 32 bits de **Sega** se limitaba a lo visto en nuestras fronteras.

**Real Yagami**  
[realanyagami@gamestonline.com](mailto:realanyagami@gamestonline.com)

**Sega Saturn Forever!!!**







**www.tu-logger.com**

**ESPECIAL VIDEOJUEGO**

**logos**

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2**(espacio) y el código del logo que quieras **E: logo2 49323**

ISSUE	49250	JaysTek	49287	LOCK	49323	SHULE	49359
LOCK	49251	LOCK	49288	LOCK	49324	LOCK	49360
QUAKE	49252	LOCK	49289	FINAL FANTASY	49442	LOCK	49361
LOCK	49254	LOCK	49290	RESIDENT EVIL	49326	LOCK	49362
LOCK	49255	LOCK	49291	CARLOS	49327	RYUN	49363
RAINBOW SIX	49256	FINAL FANTASY	49443	LOCK	49328	KEN	49364
Unreal	49257	RAIDER	49293	LOCK	49329	VANG	49365
LOCK	49258	LOCK	49294	LOCK	49330	LOCK	49366
PS2	49259	LOCK	49295	RESIDENT EVIL	49331	LOCK	49367
SONIC	49260	Tomb Raider	49296	RESIDENT EVIL	49332	LOCK	49368
Mario	49261	LOCK	49446	RESIDENT EVIL	49333	LOCK	49369
DIABLO II	49262	LOCK	49445	FINAL FANTASY	49441	Sonic	49370
UNREAL	49451	FINAL FANTASY	49444	LOCK	49440	*****	49371
LOCK	49264	LOCK	49300	LOCK	49336	LOCK	49372
SUPER MARIO	49265	SEVERANCE	49301	RESIDENT EVIL	49337	TEKKEN	49427
LOCK	49266	DIABLO	49302	LOCK	49338	LOCK	49426
LOCK	49267	PAC MAN	49303	RESIDENT EVIL	49339	LOCK	49375
LOCK	49268	LOCK	49304	LOCK	49340	LOCK	49376
METAL GEAR	49269	LOCK	49305	LOCK	49341	LOCK	49377
LOCK	49450	LOCK	49306	LOCK	49342	LOCK	49378
LOCK	49271	LOCK	49307	LOCK	49343	AGE II	49379
LOCK	49272	colin mcrae rally 2.0	49308	URSULA	49344	LOCK	49380
GAME OVER	49449	PS one	49309	CAPCOM	49345	BLACK & WHITE	49381
LOCK	49274	EIDOS INTERACTIVE	49310	LOCK	49439	BLACK & WHITE	49382
Super Mario	49275	SOUL REAVER 2	49311	LOCK	49347	C-STRIKE	49383
MARIO	49276	COMMANDOS	49312	LOCK	49438	ZIPTRIX	49433
QUAKE	49277	LOCK	49447	LOCK	49349	LOCK	49385
Baldur's Gate II	49278	LOCK	49314	LOCK	49350	day of Defeat	49386
SILENT HILL 2	49279	LOCK	49315	RYU	49351	DEFENDER	49387
LOCK	49280	LOCK	49316	KEN	49352	LOCK	49388
ZONE OF THE ENDER	49281	LOCK	49317	GUY	49353	LOCK	49389
FINAL FANTASY	49282	EDEN	49318	LOCK	49354	LOCK	49436
INSANE	49283	LOCK	49319	LOCK	49355	TEKKEN	49437
LARA CROFT	49284	LOCK	49320	LOCK	49356	GALAZER	49392
LOCK	49285	LOCK	49448	LOCK	49357	GAMER	49393
LOCK	49286	LOCK	49322	LOCK	49358	LOCK	49394

Envía un sms al **7788** con la clave **TON012**(espacio) marca del móvil(espacio)el código del tono si TON012 marca del 2059

NOVEDADES		1134	BSO / ET
2058	Lunas / Hinnottzada	110	Varios / Pelicula Oeste
2042	A.Parreno / Si los angeles se rinden		
2045	Alma / Cartagena		TV
2057	Formula abierta / Hello my friends	2044	Pablo Montero / Gata Salvaje
2047	Elsa Baeza / El Cristo	1987	BSO Los serrano / Los serrano
2044	Pablo Montero / Gata Salvaje	1986	BSO 7 vidas / 7 vidas
2046	Karina / El baul de los recuerdos	1915	Husao / Bhanga Knights
2056	Jennifer Lopez / I m glad	1891	Pecado original / BS Pecado original
2043	Andy y Lucas / Son de amores	1899	Fortuna / Slotolca Fortuna
2041	Las niñas / Oju	1822	They Might be Giants / You re Not the Boss of Me (Malcolm in the middle)
TOP		1821	BSO Doraemon / Doraemon
1991	David Civera / Bye bye dama	1747	La cebra mecanica / No me llames iluso
2026	Alex Ubago / Por esta ciudad	1664	Maurice Jarre / El espiritu de la navidad
1902	Dinio (Hotel Glam) / Haciendo el amor	1662	Famosa / Las mañanas de famosa
1912	Ricky Martin / Jaleo	1623	El Almendro / Vuelve, a casa vuelve...
2012	Beth / Parando el tiempo	1545	Simpsons BSO / Rasca y pica
2009	Amaral / Salir corriendo	1544	Carusel Deportivo BSO
2014	Merche / La deseo	1538	Shinchan BSO / Shinchan
1907	La oreja de Van Gogh / Puedes contar conmigo	1534	Expediente x BSO / BSO Expediente X
1992	Hombres G / Hoy no te escaparás	1532	Ursula 1000 / Mambo 1900
2026	Tony Santos / Actitud	1509	Oj Bobo / Chihuahua
		1399	Hanna Barbera / Los Picapiedra BSO
CINE		DANCE	
1441	Rage against the machine / The matrix	2007	Elefantes / Que yo no lo sabia
1988	Rob Zombie / BSO Matrix Reload	2006	Carlos Jean / Mira pa dentro
1735	BSO Terminator / BSO terminator	2003	OJ Mendez / Fiestas
1714	BSO El Señor de los anillos / The Uruk Hai	1999	Lkan / Modern Talking
1402	Smash Mouth / Shreck BSO	1994	Bjark / Violently happy
1395	Christina Aguilera / Moulin Rouge	1961	50 cent / In da club
1381	John Williams / Indiana Jones	1955	Macy Gray / When I see you
1377	Apolo Four Forty / Los Angeles de Charlie	1951	Samah Conner / He s unbelievable
1376	Moby / James Bond	1950	Bonkatt / The wreckoning
1296	Chad and Josey / Hero (Spiderman)	1931	Stuart / Now Im free
1221	Nalwajean (Guenevov) / Human Monkeys	1889	Sidonie / The sheltering sun

Quedan reservados en los términos previstos en la legislación sobre propiedad intelectual todos los derechos de los propietarios de las obras, interpretaciones o ejecuciones artísticas, fotografías, grabaciones audiovisuales y emisiones de radiofonía o televisión de esta transmisión. Salvo autorización, quedan prohibidas, bajo las penas previstas en la legislación civil y penal de aplicación, la reproducción, distribución, venta, alquiler, préstamo, etc) ejecución pública, radiodifusión y comunicación al público, en todas sus formas, de esta transmisión o de su contenido.

Tarifa de 100 Valtos para ERM - 011-206. T39, T29, T80, T65, T69, T68H, T68, T30, T300.  
SIEMENS GIG (GPRS 8) C45 (C45), ME45 INFRAS, MT50 M50 A50 ALCO TEL 511, 311  
(WAP) 101, 525 7IE NOKIA 110, 3110 3210, 6250 710, 710d, 8210 8210ce 9000, 9110 6110,  
8810, 810 8255 300, 5210 5110 6110 6510 7650, 8310 3110 3510 710, 6610 MOTOROLA  
V100, T210, M260 T191 T110 T200 SAMUNG R200 (Samsung 2002) F110 TRIUM H10 Odyssey  
Eclips 10 W2000 Precio 0,30 IVA 3 SMS Logos 0,00 IVA 3 Logos para Nokia Motorola  
Alcatel Minisat Samsung Truen computable Precio del SMS 0,30 IVA 2 sms





# Shigeru Miyamoto

PRODUCTORES / DIRECTORES / PROGRAMADORES

ILUSTRADORES / DISEÑADORES

COMPOSITORES / MÚSICOS



*Posiblemente uno de los más famosos realizadores de videojuegos en el mundo. Y no es para menos, ya que juego que toca, juego que se convierte en un superventas.*

**Nombre:** Shigeru Miyamoto  
**Fecha de nacimiento:** 16/11/1952  
**Apodo:** El Spielberg de los videojuegos.  
**Película favorita:** Legend.  
**Grupo de música favorito:** Paul McCartney



Nacido y criado en Sonebe, un pueblo rural cerca de Kioto, Japón, ya empezaba a despuntar por ser un chico con gran imaginación. Estudió diseño industrial en 1970. Cinco años después se graduaba con cierta facilidad. Y fue entonces cuando se dio cuenta que eso no era para él. En 1977 su padre le logró una entrevista con un viejo amigo, **Hiroshi Yamauchi**, presidente de **Nintendo**. **Yamauchi** le dijo que volviera con algunos proyectos para hacer juguetes que es a lo que se dedicaba la compañía por aquel entonces. Poco después, el joven **Miyamoto** volvía con un portafolios repleto de ideas. Así fue cómo entró en **Nintendo**. Tres años después **Yamauchi** le llamaba a una reunión en su despacho para decirle que buscaba a gente para desarrollar videojuegos, y como podéis imaginar, éste aceptó encantado.



**Miyamoto** es el padre de verdaderos mitos en el mundo de los videojuegos. Juegos que se han ido transformando con el paso de los tiempos y aprovechando el aumento de potencia del hardware. Así pues, títulos como **Mario** y **The Legend Of Zelda**, son claros referentes en sus sectores durante el paso de los años. Aunque la cosa no queda ahí, ya que lleva a sus espaldas decenas de títulos de éxito en el mundo entero.

## TRABAJOS DESTACADOS:

**Super Mario Bros:** es sin lugar a dudas el que le lanzó a la fama y, entrega tras entrega, se hace más popular si cabe, aunque fue con **Super Mario Bros III** para **Famicom** donde dio realmente el gran bombazo, alzándolo como el título más vendido de todos los tiempos.



**The Legend Of Zelda:** **Miyamoto** era un soñador y tenía una gran imaginación, y de ahí sacó la trama argumental de esta gran saga basada en Link, un pobre muchacho que se verá metido en un sinfín de aventuras para poder rescatar a la princesa Zelda de las garras del malvado Ganon.







**Nombre:** Yu Suzuki  
**Apodo:** Yu San  
**Comida preferida:** Pescado, vino y bistec (cuando está en USA)  
**Película favorita:** Casablanca  
**Grupo de música favorito:** Van Halen  
**Signo Zodiacal:** Géminis  
**Grupo Sanguíneo:** A

**Yu Suzuki**, actualmente el número 1 del grupo **AM2** de **Sega**, es uno de los más importantes creadores de videojuegos de la historia. Innovador y perfeccionista, creó arcades de conducción tan míticos como **Hang On** y **Out Run**. También de su mano aparecieron los primeros juegos poligonales, entre los que destaca **Virtua Fighter**, el primer juego de lucha en 3D. Más recientemente nos sorprendió con la saga **Shenmue**, una épica aventura aún sin concluir, que revolucionó la industria del videojuego por su enorme calidad técnica y su concepto de libertad.

**Yu Suzuki** nació el 10 de junio de 1958 en la prefectura de Iwate, en Japón. Se graduó en Ciencias Electrónicas en la Universidad de Ciencias de Okayama. Desde su infancia recibió grandes influencias de su padre en arte y música. También aprendió escritura e ilustración en su etapa de estudiante en la escuela superior. **Sega** vio su potencial y fue contratado. En 1983 se convirtió en programador de videojuegos y productor.



## JUEGOS QUE MARCARON SU CARRERA:

### VIRTUA FIGHTER:

En diciembre de 1993 **Yu Suzuki**, junto al equipo **AM2** de **Sega** revolucionó la industria del videojuego con la aparición de **Virtua Fighter**, el primer juego de lucha poligonal que capturaba movimientos de personas reales. A partir de aquí creó una saga que fue altamente reconocida por el instituto **Smithsonian**, como una gran contribución a la sociedad en el campo del arte y entretenimiento. Por primera vez en la industria del videojuego japonés, un videojuego fue a formar parte del Museo de Historia Americano Smithsonian en Washington, gracias a su innovación tecnológica.

### SHENMUE:

Si un juego le dio fama, a nivel mundial, como uno de los nombres más importantes de la industria del videojuego a **Yu Suzuki**, éste es sin duda **Shenmue**, un juego que llevaba años y años en la mente de este genio y que finalmente se hizo realidad con la aparición de **Dreamcast**, la primera consola que le permitió llevar a cabo su ambicioso proyecto. Con un guión totalmente suyo y la colaboración de un equipo de más de 200 personas creó una aventura dividida en varios capítulos y que presentaba un nuevo género de videojuego denominado como **FREE**, *Full Reactive Eyes Entertainment*. El primer **Shenmue** nos introducía en el primer capítulo de la historia y en la segunda parte disfrutamos de los capítulos 2, 3 y 4. La saga aún no ha concluido y seguramente sólo **Yu Suzuki**, **AM2** y **Sega** saben en qué plataforma y si se continuará esta fenomenal historia.

## CREACIONES MÁS IMPORTANTES:

- Julio de 1985: **Hang On**: Arcade simulador de motos. Es el primer juego de simulación del mundo.
- Diciembre de 1985: **Space Harrier**: Arcade de acción en perspectiva 3D.
- Septiembre de 1986: **Out Run**: Arcade simulador de conducción.
- Julio de 1987: **After Burner**: Arcade simulador de combate aéreo.
- Agosto de 1989: **Power Drift**: Arcade simulador de conducción con modo multijugador con interconexión de varias recreativas.
- Mayo de 1990: **G-Lock**: Arcade simulador de combate aéreo.
- Noviembre de 1990: **R360**: Arcade simulador de combate aéreo cuyo mueble constaba de una cabina que realizaba giros de 360 grados.
- Agosto de 1992: **Virtua Racing**: Arcade simulador de conducción que usaba gráficos 3D gracias a la nueva placa **Model 1**.
- Diciembre de 1993: **Virtua Fighter**: Arcade de lucha 3D. Es el primer juego de lucha poligonal de la historia.
- Noviembre de 1994: **Virtua Fighter 2**: Arcade de lucha 3D. La segunda entrega del juego de lucha poligonal que funcionaba sobre la potente placa **Model 2**.
- Septiembre de 1996: **Virtua Fighter 3**: Arcade de lucha 3D. Tercera entrega de **Virtua Fighter**. Es el primer juego en usar la placa **Model 3**.
- Septiembre de 1997: **Virtua Fighter 3 TB**: Arcade de lucha 3D. Versión mejorada del anterior.
- Julio de 1999: **Ferrari 355 Challenge**: Arcade simulador de conducción. Uno de los simuladores de coches más realistas jamás realizados. Funcionaba sobre la placa **Naomi**.
- Diciembre de 1999: **Shenmue**: Juego para **Dreamcast** que lanzó a la fama a **Yu Suzuki** y catalogado como **FREE**, *Full Reactive Eyes Entertainment*.
- Septiembre del 2001: **Shenmue 2**: Segunda entrega de la colosal historia creada por **Yu San**.
- 2001: **Virtua Fighter 4**: Arcade de lucha 3D. La última entrega de la saga funciona sobre la placa **Naomi 2** y arrasa en Japón.
- 2002: **Virtua Fighter 4 Evolution**: Arcade de lucha 3D. Versión mejorada del anterior con nuevos personajes.





# Hironobu Sakaguchi

PRODUCTORES/DIRECTORES/PROGRAMADORES

ILUSTRADORES/DISEÑADORES

COMPOSITORES/MÚSICOS



*Hironobu Sakaguchi es, ni más ni menos, el padre de la más fructífera saga de RPG's de todos los tiempos. Hablar de Sakaguchi es hablar de Final Fantasy.*

Nació en 1962. Cuando **Square Co. Ltd** fue fundada en 1986, él ya estaba allí ostentando el cargo de director de desarrollo. En 1991, después del éxito alcanzado por las tres entregas de **Final Fantasy** en **NES** y en pleno desarrollo de **FFIV**, **Sakaguchi** fue ascendido a vicepresidente. Teniendo en cuenta su cargo dentro de **Square**, es muy loable el hecho de que siga al frente del departamento de desarrollo y siendo productor ejecutivo de algunos juegos, entre ellos los **FF**. Con la fundación de **Square USA**, pasó a desarrollar en esta el cargo de presidente. En **Square USA** dirigió la famosa película

## **Final Fantasy The Spirits Within.**

Su mejor cualidad es la creatividad que derrocha en cada una de sus creaciones, consiguiendo que sientas con sus juegos una experiencia similar a ver una película. En pleno **E3** de mayo del 2000, recibió el galardón de la fama otorgado anualmente por la **Academy of Interactive Arts and Sciences** americana, una academia que premia a los personajes más destacados en el panorama de la innovación y la tecnología mundial. También ese mismo año, fue premiado en los galardones **Multi-Media Grand Prix 2000**, en Tokio.

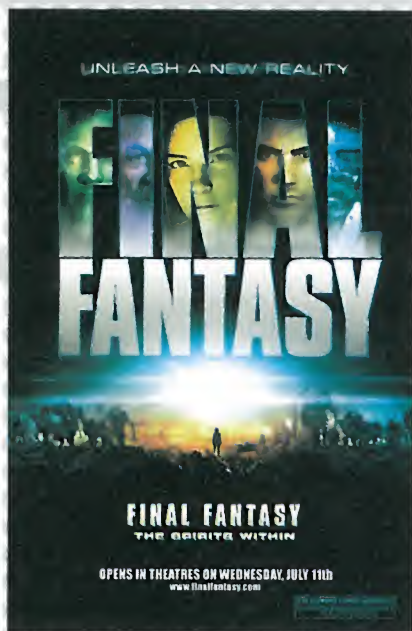
## PRODUCCIONES IMPORTANTES\*:

Final Fantasy (1987)  
Final Fantasy II (1988)  
Final Fantasy III (1990)  
Final Fantasy IV (1991)  
Final Fantasy V (1992)  
Final Fantasy VI (1994)  
Chrono Trigger (1995)  
Final Fantasy VII (1997)  
Xenogears (1998)  
Parasite Eve (1998)  
Final Fantasy Tactics (1998)  
Final Fantasy VIII (1999)  
Chrono Cross (1999)  
Vagrant Story (2000)  
Parasite Eve 2 (2000)  
The Bouncer (2000)  
Final Fantasy X (2001)  
Final Fantasy Chronicles (2001)  
Kingdom Hearts (2002)

## JUEGO DESTACADO:

### **Final Fantasy**

Corría el año 1987 cuando **Sakaguchi** decidió que su empresa se merecía algo más que seguir siendo una pequeña empresa de videojuegos. Decidió aunar todo el potencial humano y económico de **Square** en un único juego para **Famicom (NES)**. Si tenía éxito, quizás **Square** subiría de categoría, pero si fracasaba, se acabó todo. Es por ello que **Sakaguchi** decidió bautizar al juego con el nombre de **Final Fantasy**, porque seguramente sería su último proyecto antes de retirarse. Como por aquel entonces **Enix** triunfaba con sus **Dragon Quest**, decidieron que el juego sería un RPG. Lo que salió de allí no sólo hizo a la compañía famosa, sino que ha conseguido establecerse como la saga de RPG's más famosa de todos los tiempos con un haber de 11 títulos, sin contar los alternativos y *remakes*.



\*En donde aparece el nombre de **Hironobu Sakaguchi**, independientemente de la función que desarrolle en el juego.





**Hideo Kojima** es uno de los nombres más importantes y con más prestigio en el mundo del videojuego. Siempre ligado a **Konami**, ejerce actualmente más como productor que como diseñador y guionista. Influenciado de una manera brutal por el cine americano, es para muchos el mejor a la hora de crear una historia para un videojuego, tal y como lo demuestran creaciones como *Snatcher*, *Policenauts* o el sensacional *Metal Gear Solid* de PSX.

**Hideo Kojima** nació el 24 de agosto de 1963 en Setagaya, Tokyo. Se trasladó a Kobe a los 3 años. Desde muy joven le interesó el mundo del cine, y llegó a filmar algún cortometraje en 8mm. Su gran sueño siempre ha sido dirigir una película pero afortunadamente un día jugó a *Super Mario Bros*, un juego que le impactó tremendamente. **Kojima** entonces decidió entrar a formar parte de la industria del videojuego y se enroló en **Konami** como



Evil Ryu con Kojima en el TGS' 2000

**Nombre:** Hideo Kojima.

**Apodo:** Ojama.

**Grupo Sanguíneo:** A

**Hobbies:** Películas, lectura y escuchar música.

**Directores Favoritos:** Luc Besson, David Lynch, Danny Boyle, James Cameron, John Carpenter, Jean Cocteau, Krzysztof Kieslowski, Jan Kounen, Dario Argento, George A. Romero, Sam Raimi, Peter Jackson, Quentin Tarantino, John Woo, Robert Rodriguez, Akira Kurosawa, Masayuko Suoh y Joji Lida.

**Escritores Favoritos:** Michael Crichton, Robert R. McCammon, Bob Langley, Robin Cook, David Mason, Paul Gallito, Teru Miyamoto, Kobo Abe.

**Música Favorita:** Joy Division, New Order, Ultravox, Sisters of Mercy, Cure, Nick Cave and the Bad Seeds, Depeche Mode.

**Actrices Favoritas:** Juliette Binoche, Meg Ryan, Diane Lane, Jodie Foster, Alicia Silverstone.

**Futuras Ambiciones:** Dirigir una película y producir juegos totalmente nuevos para futuras consolas.

- Metal Gear: 1987 MSX.
- Snatcher: 1988 PC 8801-SR.
- Snatcher: 1988 MSX.
- Metal Gear: 1988 NES.
- SD-Snatcher: 1990 MSX.
- Metal Gear Solid 2: 1990 NES.
- Snatcher: 1992 PC ENGINE.
- Snatcher: 1994 MEGA CD. Única versión en inglés.
- Policenauts: 1994 PC 9821.
- Policenauts: 1995 3DO.
- Snatcher: 1996 SATURN Y PSX.
- Policenauts: 1996 SATURN (Edición especial) Y PSX.
- Policenauts Private Collection: 1996 PSX.
- Tokimeki Memorial "Nijiro no Seisyun": 1997 SATURN Y PSX.
- Tokimeki Memorial "Irodori no Lovesong": 1998 SATURN Y PSX.
- Metal Gear Solid: 1998 PSX.
- Metal Gear Solid Integral: 1999 PSX.
- Metal Gear Solid: 2000 GAME BOY COLOR.
- Zone of the Enders: 2001 PSX 2.
- Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty": 2001 PSX 2.
- Metal Gear Solid 2 "Substance": PSX 2 y X-BOX.
- Zone of The Enders 2: PSX 2.

diseñador de videojuegos. **Kojima** se dio cuenta de que los juegos le permitían crear historias menos lineales que las de un largometraje y la idea de ser uno el propio protagonista siempre está patente en sus creaciones. A pesar de que el listado de juegos en los que ha participado no es muy grande, estos destacan por su enorme calidad y carisma. En todas sus creaciones o producciones veremos grandes guiños al cine. La estética de *Snatcher* a lo *"Blade Runner"*, los protagonistas de *Policenauts* que nos recordarán a los de *"Arma Letal"* o Solid Snake de *Metal Gear Solid*, calcado a Snake Plissken de *"Rescate en Nueva York"*. En el mundo del videojuego, **Kojima** admira a **Shigeru Miyamoto** y **Yuji Hori** (productor de la saga *Dragon Quest*). Actualmente ejerce principalmente como productor en **Konami** y su última producción es el esperado *Z.O.E. 2*.

## SNATCHER (MEGA CD):

Tal y como he posicionado a *Snatcher* como uno de los juegos más geniales de **Kojima**, podría haber puesto al genial *Policenauts*, pero el primero tuvimos la suerte de disfrutarlo en Europa en versión **Mega-CD** (aunque estuviera en inglés, grrrrr). *Policenauts*, por desgracia, no ha salido de Japón. *Snatcher* es una aventura gráfica en sí, en la que vamos seleccionando distintas opciones para ir desarrollando la historia y tiene fases de acción a base de disparos, en las que podemos usar la pistola de **Konami** para **Mega CD**. El genial y envolvente argumento futurista del juego, con toques de *"Blade Runner"* y *"Terminador"*, los magníficos personajes como Gillian Seed y Random Hajile y en general todo el juego, lo convierten en un clásico.

## METAL GEAR SOLID (PSX):

El juego que lanzó a la fama internacionalmente a **Kojima** fue, sin duda, *Metal Gear Solid* para **PlayStation**. Considerado por muchos como el mejor juego para la consola de 32 Bits de **Sony**. El sensacional desarrollo del juego, argumento, personajes y ambientación lo convierten en una obra maestra. En esta sensacional producción podemos observar nuevamente las enormes influencias que el mundo del cine ejerce sobre **Kojima**. El enorme realismo y gusto por los detalles así nos lo demuestran, al igual que las geniales secuencias estilo película de acción y elaborados diálogos. Ojalá hiciesen un remake de este juego con el sensacional *engine* de la segunda entrega para PS2.





**Nombre:** Yuji Naka  
**Apodo:** Y2  
**Signo Zodiacal:** Virgo.  
**Aficiones:** Coches, videojuegos.



¿mala? fortuna de que **Namco** sólo admitía a universitarios licenciados entre sus filas. Como **Naka** no quería estudiar más, lo intentó en otras compañías que no fueran tan estrictas a la hora de seleccionar personal, entre ellas **Sega**. Poco sabía el protagonista de esta historia, que se convertiría en toda una estrella del panorama de los videojuegos, "gracias" a

Nació el 17 de septiembre de 1965 en Osaka. A la edad de 17 años, **Yuji Naka** ya tenía bien clara una idea: quería crear juegos. Su afición a los ordenadores le vino gracias a la entonces popular **Ryuchi Sakamoto's Magic Orchestra**, una banda de música que usaba ordenadores para componer su música. Después de graduarse en la escuela superior, **Naka** decidió trasladarse a Tokyo para probar fortuna. Como buen fan de **Namco** que era, intentó ingresar en dicha compañía, con la

## CREACIONES MAS IMPORTANTES\*

- Girls Garden -> SG-1000\*\* / Master System -> 1984 -> Programador jefe
- Hokuto No Ken (Black Belt en versión mutil... digo PAL) -> Master System -> 1986 -> Programador
- Phantasy Star -> Master System -> 1987 -> Programador jefe
- Super Thunderblade -> Mega Drive -> 1988 -> Programador jefe
- Phantasy Star II -> Mega Drive -> 1989 -> Productor, programador jefe
- Sonic the Hedgehog -> Mega Drive -> 1991 -> Programador
- Sonic the Hedgehog 2 -> Mega Drive -> 1992 -> Programador jefe
- Sonic the Hedgehog 3 -> Mega Drive -> 1994 -> Productor, Programador jefe
- Sonic & Knuckles -> Mega Drive -> 1994 -> Productor, Programador jefe
- NiGHTS into Dreams... -> Sega Saturn -> 1996 -> Productor, programador jefe
- Christmas NiGHTS -> Sega Saturn -> 1996 -> Productor, programador
- Sonic Jam -> Sega Saturn -> 1997 -> Productor
- Sonic R -> Sega Saturn -> 1997 -> Productor
- Burning Rangers -> Sega Saturn -> 1998 -> Productor
- Sonic Adventure -> Dreamcast -> 1998 -> Productor
- ChuChu Rocket! -> Dreamcast -> 1999 -> Productor, director
- Samba de Amigo -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Sonic the Hedgehog Pocket Adventure -> 2000 -> Supervisor
- Samba de Amigo Ver 2000 -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Phantasy Star Online -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Phantasy Star Online Ver.2 -> Dreamcast -> 2001 -> Productor
- Sonic Adventure 2 -> Dreamcast -> 2001 -> Productor
- Minna de Puyo Puyo -> GBA -> 2001 -> Productor
- Sonic Advance -> GBA -> 2001 -> Productor

\*Nos hemos dejado algunos juegos, en los que una de tres: a) No eran muy importantes, b) **Yuji** no ostentaba un cargo significativo, c) el juego es una conversión de otro.

\*\*SG-1000: Resumiendo mucho, el SG-1000 viene a ser el primer modelo de "Master System" (¡ojo!, no la Master System en sí). Lo que conocemos por Master System viene a ser un SG-1000 MK III, es decir, el tercer modelo de SG-1000, mientras que Master System 2 es el quinto modelo. También está el SC-3000, pero eso es otra historia.

## JUEGO DESTACADO

### Sonic the Hedgehog

**Sega** necesitaba un símbolo para competir con Mario. Alex Kidd se podía considerar como su mascota, pero no tenía el suficiente carisma para derrocar al mostachudo de **Nintendo**. Esta labor recayó sobre **Yuji Naka** y **Naoto Ohshima** (el entonces director del *Sonic Team*). Se descartaron diseños de perros y pájaros, hasta que se logró un dibujo de un puercoespín azul bastante innovador. La primera idea fue un clon de Mario, recogiendo monedas y con dos botones de acción. Al final, las monedas pasaron a ser anillos y los botones se simplificaron a uno. Si a esto se le añadía un generoso colorido, una jugabilidad perfecta y mucha, mucha velocidad... ¿El resultado? Todo un boom lúdico que en 1991 provocó que legiones de personas se convirtieran en seguidores del erizo y alzarán a **Sega** por todo lo alto, poniéndole las cosas difíciles al más famoso bigotudo de los videojuegos.



su rechazo en **Namco**.

En 1990 pasó a ser el programador jefe del departamento **AM#8** (departamento que más tarde pasaría a llamarse **Sonic Team**). En 1991 desarrollaría su más importante papel dentro de la empresa: la creación de **Sonic The Hedgehog** (mascota de **Sega**). Acto seguido abandonó la compañía por una serie de razones salariales. Volvió a ser contratado en pleno desarrollo de **Sonic 2**, pero se marchó antes de estar acabado. En 1992, el productor **Shinobu Toyoda** ascendió al puesto de manager ejecutivo, quedando libre su cargo dentro del **Sonic Team**. Cargo que ocupó **Naka** al ser contratado por el mismo **Shinobu**.





El 11 de agosto de 1965 nació este pequeño gran genio japonés, que ya en la escuela primaria sabía que dejaría su marca en la historia. Rebelde como pocos, es capaz de enfrentarse en los medios a cualquier desarrolladora de hardware o llevarle la contraria a sus superiores, como lleva haciendo desde que entró en **Capcom**, la afortunada compañía que confió en él. Y es que tal y cómo le enseñó su maestro **Fujiwara**, **Mikami** siempre afirma buscar la "libertad dentro de la restricción", lo que hace que **Resident Evil**, su creación estrella, no caiga en el agujero de la comercialidad. Aunque muchos piensen que **Shinji Mikami** sólo es **Resident Evil**, ya hizo cuatro juegos antes de emprender el proyecto de su vida. El primero fue **Hatena's Adventure** para **Game Boy**, el pionero de los juegos multijugador en la monocroma de **Nintendo**, que **Mikami** tenía que acabar en un mes, pero que desobedeciendo a su jefe finalizó en tres meses. Poco más tarde hizo, también para **GB**, la adaptación de la película **Rogger Rabbit** que vendió muy bien dentro y fuera de Japón y le dio muy buen crédito dentro de la compañía. Ocho meses más tarde, emprendió el proyecto de **Formula 1**, en el cual se implicó demasiado con su característica ambición y unas ganas de hacer algo bueno realmente enormes, pero chocando con un equipo de programadores que no estaban a su nivel. Enfadado, **Mikami** canceló el proyecto. El siguiente juego que realizó trataba otra vez de **Disney**, en un juego con Goofy estilo **Zelda**, con el que nuestro productor favorito tuvo que buscárselas para meter todo el juego en un cartucho de 4 insignificantes megas. El siguiente fue otra vez

para **Disney**, tocándole el turno a **Aladdin**, y su estrella cambió radicalmente cuando su maestro **Fujiwara** le llamó y le dijo que **Capcom** quería hacer un juego nuevo, que crease nuevas tendencias y que cambiase con todo lo establecido, y la compañía nipona quería que fuese de terror. Por fortuna, **Mikami** aceptó el trabajo, empezando un juego que iba a ser de fantasmas en una casa encantada, pero que pronto se rediseñó para que los fantasmas fuesen sustituidos por zombies. La historia fue lo último, realmente **Mikami** quería centrarse en la ambientación, y la trama le importaba menos (las discusiones con su jefe continuaron gracias a la poca implicación de **Shinji** en la historia de **RE**). Y así fue cómo se lanzó **Psycho**, al cual se le cambió el nombre a última hora para estar en armonía con la historia del juego. A partir de ahí **Mikami** se coronó como el nuevo gran productor de **Capcom**. **Resident Evil 2** arrasó cuando salió a la venta, y cuando empezaron la tercera entrega **SM** empezó a enfadarse con **Sony**, que le presionaba a través de **Capcom** para hacer más conti-

nuaciones y gaidens que no quería realizar. **Mikami** también se encargó de **Dino Crisis**, el primer juego de **Capcom** estilo **RE** que no trataba de zombies, y con **CODE: Veronica** volvió a hacer algo que intentaba desde el primer **Biohazard**: un juego en el que predominase el terror. La decisión de irse con **Nintendo** y su **Game Cube** vuelve a poner de manifiesto el carácter creativo de **Mikami**, que prefiere buscar una máquina que se adapte a sus necesidades que no a la más vendida, y como hemos visto últimamente, no es que tenga buenas relaciones con **Sony**. Ahora mismo, está realizando **PN 03**, un nuevo juego de acción futurista para **Nintendo**, y esperamos que siga lanzando juegos y se convierta en uno de los más fastuosos productores de **Capcom**.







# Yoshitaka Amano

PRODUCTORES/DIRECTORES/PROGRAMADORES

ILUSTRADORES/DISEÑADORES

COMPOSITORES/MÚSICOS



**Yoshitaka Amano** nace en el año 1952 en el pequeño pueblo de Shizuoka, en Japón. De pequeño ya se entretenía pintando los rollos de papel que su hermano traía de su trabajo en la fábrica de papel. A la edad de 15 años se desplaza a Tokio para visitar a un amigo y de paso mostrar sus obras a **Tatsunoko Productions** (creado-

*Yoshitaka Amano, todo un personaje. Su peculiar estilo y sus intervenciones en la saga **Final Fantasy** lo han hecho famoso en el mundo entero.*

## JUEGOS ILUSTRADOS

Final Fantasy  
Final Fantasy II  
Final Fantasy III  
Final Fantasy IV  
Final Fantasy V  
Final Fantasy VI  
Final Fantasy IX  
Front Mission  
Gun Hazard  
Rebus (Kartia)  
El Dorado Gate (todos)



res de **Gatchaman –Comando G** entre otras), donde inmediatamente lo contrataron. Allí estuvo hasta que en 1982 abandonó la compañía para ser un ilustrador *freelance* de portadas de revistas y libros. Una decisión arriesgada, pero según el mismo **Yoshitaka** “Una vez que tu vida es muy estable, tu creatividad muere”. Colaboró con la revista japonesa **Science Fiction Magazine**, consiguiendo allí una buena parte de sus fans. También ilustró una veintena de libros, todos ellos fueron *top* ventas, entre ellos se encuentra la novela del conocido escritor japonés **Hideyaki Kiduchi**: **Vampire Hunter D**.

Un año más tarde ganaría la 14ª edición de los galardones **Seiun**, en la categoría de arte (ganaría este premio durante cuatro años consecutivos). Ya llegamos a

1987, año crucial en su carrera, ya que fue contratado por **Square** para ser el diseñador de **Final Fantasy**. Durante los siguientes años hizo exhibiciones de su arte en todo el planeta, llegando hasta París, Bruselas, Londres y Nueva York, incluso fue allí donde abrió un estudio propio en 1997. Y es que, según **Amano** “Nueva York es mi ciudad de fantasía, un lugar donde puedo soñar libremente sin las restricciones de lo conocido”. **Yoshitaka** es un hombre muy polifacético que le gusta aprender de las demás culturas, siempre está aprendiendo cosas, es por ello que se ve sumergido en una autolucha entre quedarse en un estilo que ya tiene dominado o intentar incluir otras técnicas.



Terra de **FFVI** en una armadura Magitek. Muy logrado el detalle.



Ilustración de **Vampire Hunter D**.



Sephiroth de **FFVII**, según Yoshitaka.



# Tetsuya Nomura / Yoji Shinkawa



TETSUYA NOMURA



*¿Quién no recuerda aquellas ilustraciones de **Final Fantasy VII** del, por aquel entonces, desconocido **Tetsuya Nomura**?*

Nació el 10 de octubre de 1970 en la ciudad japonesa de Osaka. Su vocación para ser diseñador de personajes le viene desde pequeño. Se deja influir por otros diseños a la hora de crear. Antes de trabajar en **Square** creó diseños para diversas publicaciones. En 1992 fue contratado por **Square** para que se encargase de los gráficos de batalla de **FFV**. El resultado fue satisfactorio y en 1994 ascendió de categoría, siendo el director de

gráficos en **FFVI**. En 1996 se encargó del diseño de los personajes de **Silent Chaos** (un juego para PC que después de ser traspasado a **PlayStation**, fue cancelado). **FFVII** (1997) sería su salto definitivo a la fama. Recientemente ha sido ascendido a director en el reciente **Kingdom Hearts**.



HA PARTICIPADO EN:

Final Fantasy V  
Final Fantasy VI  
Final Fantasy VII  
Final Fantasy VIII  
Final Fantasy X  
The Bouncer  
Ergheiz  
Kingdom Hearts  
Brave Fencer Mushashiden  
Parasite Eve  
Parasite Eve 2

**Yoji Shinkawa** es uno de los ilustradores más importantes del momento. Saltó a la fama como ilustrador y diseñador gráfico gracias a su genial trabajo en **Metal Gear Solid** de **PlayStation**. Nació en Hiroshima, Japón, el 25 de diciembre de 1971. Se graduó en la Universidad de Bellas Artes de Kyoto en la especialidad de pintura al óleo. Entró a formar parte de **Konami** en 1994, bajo la aprobación de **Hideo Kojima**. Cuando estaba trabajando en diseños para **Policenauts Private Collection**, se enroló en el proyecto de **Metal Gear Solid** como diseñador de personajes y elementos mecánicos. También se encargó del diseño de los mechas de **Zone of The Enders** para **Playstation 2**. En la segunda entrega de **Metal Gear Solid** para

**PS2**, se encargó de nuevo del diseño de personajes y vehículos. Actualmente está trabajando en la segunda entrega de **Z.O.E.** Su estilo innovador a la hora de diseñar tanto personajes como elementos mecánicos lo convierten en un artista con un prometedor futuro. Admira enormemente a **Yoshitaka Amano** y adora a los gatos.



YOJI SHINKAWA







# Toriyama / Satoshi Urushihara

PRODUCTORES/DIRECTORES/PROGRAMADORES

ILUSTRADORES/DISEÑADORES

COMPOSITORES/MÚSICOS

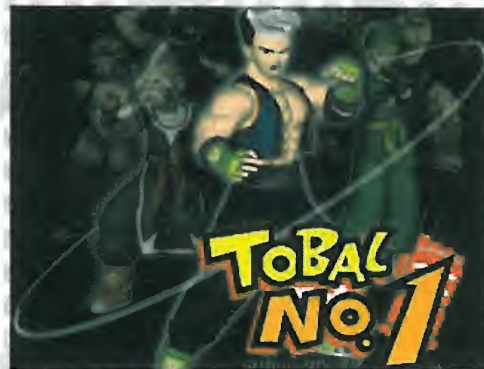


AKIRA TORIYAMA

*Todos conocemos ya a Akira Toriyama, uno de los dibujantes de manga más famosos del mundo. En estas líneas descubriremos su faceta como diseñador de personajes para videojuegos.*

Este ya consagrado dibujante y diseñador gráfico, nació en el año 1955 en la región de Nagoya. En 1974 se graduó en el departamento de diseño gráfico del instituto de Nagoya. Sus inicios como dibujante de manga datan de 1978, cuando publicó su primera serie llamada **Wonder Island**. Después llegarían sus dos grandes series que le lanzaron a la fama, **Dr Slump** y **Dragon Ball**. Como diseñador de personajes

ha participado en grandes producciones y sagas, como **Dragon Quest** de **Enix**. También participó como diseñador de personajes en uno de los mejores **RPGs** de **Snes**, el fabuloso **Chrono Trigger**, pero esta vez en colaboración con **Square**. Tampoco nos podemos olvidar de la multitud de adaptaciones al videojuego de **Dragon Ball** y sus trabajos en **Toruneko's Great Adventure**, **Tobal 1** y **2** entre otros.

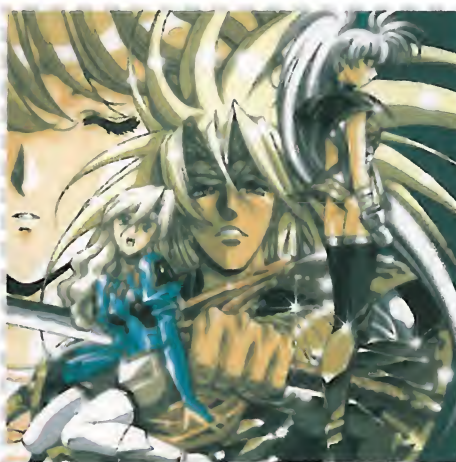


SATOSHI URUSHIHARA

**Satoshi Urushihara** es uno de los más famosos dibujantes de manga que ha trabajado en el mundo del videojuego. Nació el 9 de febrero de 1966, en la provincia de Hiroshima. Se graduó en la escuela superior en 1984 y comenzó a trabajar en **Toei Animation**, ayudando en las versiones americanas de **G.I. Joe** y **Transformers**. Después trabajó como

agente libre y participó en títulos como **Record of Lodoss War** y **Crying Freeman**. También colaboró con el famoso **U-Jin**. En 1990 realizó su primer manga, **Legend of Lemnear**, título con el que se ganó el respeto del público. En 1993 publicó **Plastic Little**, un manga que posteriormente se vería en formato de anime. Después trabajó en **Chirality** y

hoy en día sigue al pie del cañón. Como diseñador de personajes en videojuegos, sus trabajos más conocidos son sin duda las ilustraciones de la saga de magníficos juegos de estrategia conocida como **Langrisser** o los recientes **Growlanser**. Destaca como dibujante por su puro y natural estilo anime, con personajes de enormes ojos y un colorido magistral. Sus diseños de chicas son explosivos.





# Ilustradores de Capcom y SNK

Si hay ilustraciones que de veras nos gustan a los aficionados a los videojuegos son las de los artistas de **Capcom** y la desaparecida **SNK**. Vamos a intentar daros a conocer algunos de los más importantes.

Del estudio de diseño de **Capcom**, el ilustrador más conocido es posiblemente **Yasuda Akira**, más conocido como **Akiman**, que ha trabajado como diseñador en innumerables juegos, destacando sus trabajos en la saga **Street Fighter** y que actualmente se encarga de diseñar las ilustraciones del próximo **Red Dead Revolver**. Su estilo es genial y ha trabajado también como diseñador en series de anime tan importantes como **Turn A Gundam**. **Bengus** es otro de los más importantes diseñadores de **Capcom**, ha trabajado en juegos tan importantes como la saga **Zero** de **Street Fighter** o los **Darkstalkers**, donde creó a Morrigan. No hay que olvidarse de ilustradores de la compañía importantes como **Kinu Nishimura** (que junto a **Shinkiro**, realizó las ilustraciones de los **Capcom vs Snk**); **Uzi**, que ha trabajado en los **Rockman** 1 a 6 de **PSX** y **Rockman X5**; **Daichan**, que además de dibujar para **Warzard** y **Street Fighter Zero** ha diseñado monstruos para la saga **Dino Crisis** y **Resident Evil 2**; **Maede Shima** que dibujó para **Pocket Fighters** y diseñó a Tron (de **Rockman Dash**) y por último **Sensei**, con trabajos en **Rockman X4** entre otros juegos. En cuanto a **SNK**, el nombre más importante y conocido es **Shinkiro**,



S. SPIRITS | EJI SHIROI



que ha trabajado en infinidad de juegos de **Neo Geo**, ya sea dibujando portadas, personajes o dibujos promocionales. Su estilo realista tiene muchos fans y detractores, es un autor único en su especie. Sus trabajos más conocidos están en la saga **King of Fighters**. Actualmente realiza trabajos para **Capcom**, en juegos como la saga **Capcom vs Snk**, **Chou Makaimura R** y **Final Fight One** de **Game Boy Advance**, o el reciente **Dino Stalkers** de **PS2**. Otro gran autor de la antigua compañía de Osaka es **Eiji Shiroi**, ilustrador principal de la saga **Samurai Spirits**. Su primer trabajo en la compañía fueron diseños y pósters promocionales para **Fatal Fury 2**. También ha realizado ilustraciones para **Art of Fighting 2**, **Kizuna Tag Battle**, **KOF** y **SNK vs**

**Capcom Card Fighters**. También habría que destacar a **Hiroaki**, ilustrador de **Fatal Fury: Wild Ambition**, **Buriki One** y **Kof 2000** y **Senri Kita**, que actualmente trabaja para **Capcom** y es la autora de las impresionantes ilustraciones de los **Samurai Spirits 64**, **Warriors Rage**, **Snk vs Capcom** de **Neo Geo Pocket** y el próximo **Capcom Fighting All Stars**. Para finalizar, no nos olvidemos de **Tonko**, uno de los más importantes, con trabajos como ilustrador en la saga **Last Blade**, **Garou Mark of the Wolves**, **KOF R1-R2** y **KOF Battle da Paradise**.



LAST BLADE | TONKO



MAI SHIRANUI | SHINKIRO



MORRIGAN | BENGUS

GRANDES GENIOS DEL VIDEOJUEGO





# Yuzo Koshiro

PRODUCTORES/DIRECTORES/PROGRAMADORES

ILUSTRADORES/DISEÑADORES

COMPOSITORES/MÚSICOS



**Nombre:** Yuzo Koshiro  
**Apodo:** Yk-2  
**Fecha de nacimiento:** 12/12/1967  
**Lugar de Nacimiento:** Tokyo  
**Signo:** Sagitario  
**Comida Favorita:** Curry indio  
**Grupo Sanguíneo:** O  
**Película Favorita:** Star Wars

Aunque parezca mentira, **Yuzo** tocó música por primera vez a los tres años, cuando cumplió los cinco aprendió con el violín y a los doce ya se haría con el violonchelo (no es de extrañar teniendo una madre pianista y un padre que también era artista), pero los fundamentos más importantes de la música los aprendería con el mismísimo **Joe Hisaishi** (compositor de gran prestigio conocido por las bandas sonoras de los animés del maestro **Hayao Miyazaki**, como **Totoro**, **Laputa** o **Mononoke Hime**, otro genio de mucho cuidado). El enlace de su talento con la música y los videojuegos llegaría en la escuela, cuando hizo muchas escapadas por su adicción hacia **Space Invaders** y por culpa de ello no fue muy buen estudiante que digamos, pero **Gradius** sería el juego definitivo que le inspirase a convertirse en un compositor. Toda su carrera empezó cuando publicó varios de sus trabajos en una revista llamada **Microcomputer Basic Magazine** (una revista de ordenadores) bajo

Quizás en estos momentos os puede extrañar un poco el escuchar el nombre de **Yuzo Koshiro**, pero sin embargo hace unos años, en la época de **SNES** y **Megadrive** para ser exactos, su nombre hacía eco en nuestro mundillo y desde luego éste está considerado como otro de los genios indiscutibles de la composición de bandas sonoras para videojuegos.

el pseudónimo de **Yk-2**. Poco después de hacerse notar, sería reclutado por **Nihom Falcom**, donde empezaría una verdadera carrera de compositor.

## TRABAJOS DESTACADOS

De sus primeros trabajos, lo más destacado fue, sin duda, las increíbles musiquillas aventureras de **Y's Book I & II**, las variadas melodías de **Xanadu Scenario II** y la genial banda sonora de **Sorcerian**. Pero es con la **Genesis (Megadrive)** de **Sega**, donde **Yuzo Koshiro** se luciría componiendo melodías mediante el uso de *samplers* de **Techno**, **House** y **Black** y sonidos nunca escuchados hasta el momento en una consola de **16Bits** con los soberbios **Bare Knuckles (Streets Of rage) 1y2** (la dos fue una verdadera obra maestra), **Revenge of Shinobi** o **Legend of Thor (Story Of Thor)**. En **Snes** hizo los maravillosos ritmos de **Super Adventure Island** y las bandas sonoras de **Actraiser 1 y 2**, donde demostró que la música clásica también es su punto fuerte. Una de las pifias más grandes de **Yuzo** fue la penosa banda sonora de **Street of Rage 3**, donde no había carisma en ninguna de las pistas. Su último trabajo importante fue la composición de más de 15 melodías del **Shenmue** de **DC**. Actualmente, **Yuzo Koshiro** tiene una pequeña empresa dedicada a crear videojuegos y sus músicas llamada **Ancient**.

## JUEGOS EN QUE HA PARTICIPADO

**Sharp PC X1**  
 Algarna

**Falcom** (sistemas varios)  
 Romancia  
 Xanadu Scenario II  
 Y's Book I & II  
 Sorcerian

**PC-8801mkIISR (NEC)**  
 The Scheme  
 Misty Blue

**Sega Genesis/Mega Drive**  
 Revenge of Shinobi  
 Bare Knuckles/Streets of Rage  
 Bare Knuckles 2/Streets of Rage 2  
 Bare Knuckles 3/Streets of Rage 3  
 Legend of Thor / Beyond Oasis (Story Of Thor)  
 Slap Fight

**Sega CD/Mega CD**  
 Eye of the Beholder

**Sega Game Gear**  
 Shinobi

**Super Famicom/Super Nintendo**  
 Actraiser  
 Actraiser 2  
 Adventure Island (Super Adventure Island?)

**Sega Saturn**  
 Valtva  
 Culdsept  
**DC**  
 Shenmue

**CDs publicados**  
 Yuzo Koshiro Early Collections Volume 1  
 Yuzo Koshiro Early Collections Volume 2  
 The Scheme  
 Misty Blue  
 The Super Shinobi and Works  
 Bare Knuckle  
 Bare Knuckle 2  
 Bare Knuckle 3  
 Actraiser Original Sound Version  
 Adventure Island  
 Culdecept  
 Legend of Thor





**Nombre:** Nobuo Uematsu.

**Apodo:** Nobiyo.

**Comida preferida:** Arroz con curry.

**Música favorita:** Música irlandesa.

**Signo Zodiacal:** Aries.

**Grupo Sanguíneo:** A.

**Aficiones:** Wrestling, cerveza y escuchar música.



SU ESTUDIO

Si hay una palabra que pueda definir a **Nobuo Uematsu**, ésta es "genio". Compositor y músico, ostenta el mayor cargo dentro de la **Square Sounds Co. Ltd.** Principal compositor de **Squaresoft**. Entre otras, ha compuesto la mayor parte de las melodías de la saga **Final Fantasy**. Su nombre es conocido en todo el mundo, no en vano, recientemente estuvo de gira de conciertos en USA. Una persona con un gran talento.

Nacido el 21 de marzo de 1959 en la ciudad japonesa de Kouchi, **Nobuo Uematsu** desde pequeño ha sentido predilección por la música. A la edad de 12 años empezó a tocar el piano por su propia iniciativa. Después de graduarse en la universidad de Kanagawa, descubrió que su verdadera vocación era componer músicas, más que tocarlas. A los 22 años se unió a una pequeña banda de música, mientras tanto enviaba sus trabajos de compositor a emisoras de radio y discográficas. Acabó contratado por Radio CM y allí estuvo hasta que en 1985, un amigo suyo le comentó que en la compañía donde él trabajaba estaban buscando a un compositor. Efectivamente, esa compañía era

**Squaresoft**, y así es cómo entró a formar parte de **Square**. Su talento es tal que dejó asombrado al mismísimo **Sakaguchi** cuando éste le exigió una melodía de última hora para **Final Fantasy** y **Uematsu** se la compuso en menos de diez minutos. La melodía no era otra que "Prelude", omnipresente en todos los **FF**.

## TRABAJOS DESTACADOS

En su haber cuenta con la práctica totalidad de las melodías aparecidas en la saga **Final Fantasy** (aunque en algunos juegos no las ha compuesto él al 100%, como es el caso de **FFX**). También compuso algunas piezas de **Chrono Trigger**, **Gun Hazard** y **Mario RPG**.

En cine participó en la música de **Final Fantasy The Spirits Within** y en la pequeña pantalla, él estaba detrás de las composiciones de la serie de anime y películas de **Ah, my Goddess!**. También pudimos escuchar sus creaciones en el anime de **Final Fantasy** y en el más reciente **Final Fantasy Unlimited**.

Y si hablamos de su discografía, entre álbums y singles lleva más de 50 obras editadas, casi nada.

## JUEGOS EN QUE HA PARTICIPADO

### PC:

Brassty  
Alfa  
Genesis  
Aliens  
King's Knight special  
Final Fantasy VII  
Final Fantasy VIII

### PC Engine:

Cruiser Chaser Blassty

### Famicom (NES):

King's Knight  
Highway Star  
Jumpin' Jack  
Suisho no Dragon  
Apple Town Story  
Cleopatra no Maho  
Square's Tom Sawyer  
Hanjuku Hero  
Final Fantasy  
Final Fantasy II  
Final Fantasy III

### Game Boy:

Saga (Final Fantasy Legend)  
Saga 2 (Final Fantasy Legend II) (Con Kenji Ito)

### Super Nintendo:

Final Fantasy IV (II v US)  
Final Fantasy V  
Final Fantasy VI (III v US)  
Chrono Trigger (Con Yasunori Mitsuda y Noriko Matsueda)  
DynamisTracer  
Gun Hazard (Con Yasunori Mitsuda)  
Mario RPG (Con otros músicos de Nintendo)

### PSX:

Ergheiz  
Final Fantasy VII  
Final Fantasy VIII  
Final Fantasy IX

### PSX 2:

Final Fantasy X (Con Junya Makano y Masashi Hamauzu)  
Final Fantasy XI (Con Naoshi Mizuta y Kumi Tanioka)



# Yasunori Mitsuda



**Fecha de nacimiento:** 1/21/1972  
**Lugar de nacimiento:** Tokuyama prefectura de Yamaguchi  
**Bebida Favorita:** Vino  
**Comida Favorita:** Cocina japonesa e italiana  
**Programa de Televisión Favorito:** Las noticias  
**Hobbies y lo demás:** Nada en concreto (ni si quiera juega a juegos)

Actualmente uno de los compositores favoritos de todos los fans de videojuegos (en especial los de *RPG*), aunque dentro de **Square**, está un peldaño por debajo de **Nobuo Uematsu**, mucha gente prefiere su música antes que la de **Nobuo** (yo entre ellos), es un verdadero genio en crear partituras que nos llegan al alma.

De pequeño **Yasunori Mitsuda** tenía un carácter muy activo y juguetón, es por ello que le iba bien en los deportes y nunca pensó que su futuro tendría alguna relación con la música, aunque gracias a las influencias de su hermana mayor, durante los 6 años que estuvo en la escuela primaria aprendería a tocar el piano, pero consideraba sus prácticas de piano como si fuese algo que no le sería muy útil para su carrera profesional.

En los tiempos de instituto él continuaba con su sueño de convertirse en un jugador profesional de golf o un atleta, hasta que un día su padre le dijo que no valdría para eso, ya que se necesita un entrenamiento desde muy pequeño y dedicación del 100%, es entonces cuando desesperado por profesionalizarse en algo, se dejaría inspirar por las bandas sonoras de las películas de la época como **Blade Runner**, y por primera vez soñó que él podría componer músicas como esa. Sobre los años ochenta llegaría la revolución informática en Japón, el primer ordenador que tuvo fue un regalo de su padre, gracias a ello **Mitsuda** conseguiría un cierto conocimiento de la informática. Cuando finalmente se graduó del instituto, se independizó de sus padres y se fue a Tokio, donde estudió duramente en una escuela de música especializada en composiciones y arreglos, bajo una fuerte presión. Finalmente ayudó a un profesor del departamento de sonido de una empresa de software.

La entrada en **Square** fue gracias a las recomendaciones del mismo profesor, cuando vio un anuncio en una revista donde una empresa de videojuegos buscaban compositores. "¿Y por qué no?", pensó, y envió muchas melodías de muestra, pidió una entrevista y **Square** se la concedió (todo estaba bajo supervisión de **Nobuo Uematsu**).

En la entrevista se sentó cara a cara junto a **Nobuo Uematsu** y **Minoru Akao** (importante programador de sonido de **Square**). No tuvo unas respuestas adecuadas a las preguntas que le hicieron, pues, por ejemplo cuando le preguntó **Nobuo** si había jugado a **Final Fantasy**, él contestó que no. Después de una entrevista desastrosa, increíblemente le dieron el cargo de ingeniero de sonido del equipo, aunque **Mitsuda** quería ser compositor. Después de tres años en la compañía como ingeniero de sonido, escribió una carta de protesta y amenazó con dimitir si no le daban una oportunidad de componer. La carta

llegó directamente hasta la mesa del vicepresidente de **Square**, **Hironobu Sakaguchi**, el cual aceptó su petición con la condición de demostrar su valía, y así fue. **Yasunori Mitsuda** les demostró que es un genio de la composición y finalmente se haría con su actual fama.



Aquí tenemos el vehículo que utiliza este genio.

## 1992-1998 SQUARE

Half Boiled Hero  
 SNES (1992) Ingeniero y Efectos de Sonido  
 Final Fantasy 5  
 SNES (1992) Efectos de Sonido  
 The Secret of Mana  
 SNES (1993) Efectos de Sonido  
 Romancing Saga 2 (este es menos conocido pero os aseguro que su banda sonora es bestial)  
 SNES (1993) Ingeniero y Efectos de Sonido  
 Chrono Trigger (el juego que estrenó a Yasunori Mitsuda como Compositor)  
 SNES (1995) Compositor y Arreglos  
 Radical Dreamers  
 SNES (1995) Compositor y Arreglos  
 Gun Hazard  
 SNES (1996) Compositor y Arreglos  
 Total No. 1  
 PSX (1996) Productor, Compositor y Arreglos  
 Xenogears  
 PSX (1998) Compositor y Arreglos  
**1998 trabajos varios y colaborador**  
 Mario Party  
 N64 (1998) Compositor, Arreglos  
 Bomberman 64 2  
 N64 (1999) Compositor, Arreglos  
 Chrono Cross  
 PSX (1999) Compositor, Arreglos  
 Tsugunai  
 PS2 (2001) Compositor, Arreglos  
 ShadowHearts  
 PS2 (2001) Compositor, Arreglos  
 Xenosaga  
 PS2 (2002) Compositor, Arreglos

## TRABAJOS DESTACADOS

En sus tiempos como ingeniero de sonido ya estuvo trabajando en grandes títulos como son **Final Fantasy V**, **Seiken Densetsu o Romancing Saga 2**, pero la primera composición propiamente suya fue la magistral banda sonora de **Chrono Trigger**. A diferencia de **Nobuo Uematsu**, **Mitsuda** sabe crear varios estilos de música que al mismo tiempo se combinan a la perfección en un único juego. Uno de los ejemplos es el de **Xenogears**, donde nadie que haya jugado el juego puede tener alguna objeción sobre su música, todas las melodías armonizan, y se quedan memorizadas en nuestras mentes con un encanto especial. Lo mismo pasa con **Chrono Cross**, un soberbio manejo de la música celta y un estilo tan variado que nos hará dudar sobre qué es mejor, la música o el juego. Sus dos últimos trabajos fueron las bandas sonoras de **Tsugunai** y la de **Xenosaga**; están muy bien pero personalmente no están en el nivel de sus trabajos anteriores (o podría ser cuestión de gustos).



# Koji Kondo / Hitoshi Sakimoto



KOJI KONDO

**Koji Kondo** es el compositor más importante de **Nintendo**. Es el responsable de la música para la mayoría de juegos de la saga de **The Legend of Zelda** y los **Mario Bros** entre otros. Nació en Osaka (Japón) en agosto de 1960. Empezó a componer música desde muy joven y demostró un gran talento. A principio de la década de los 80, **Nintendo** empezó a contratar algunos compositores de música para sus videojuegos. **Koji Kondo** se interesó en la oferta y consiguió entrar en

la gran N. Sus influencias musicales vienen de la música latina y del Jazz. Su compositor favorito es **Henry Manizini** (compositor de la famosa música de la **Pantera Rosa**). Dos de sus grandes fans son **Paul McCartney** y su desaparecida esposa **Linda**, que tuvieron la ocasión de conocer en persona y felicitarle por el tema principal de **Mario Bros**. Muchas de sus creaciones han sido grabadas en CD y lanzadas en Japón. Como curiosidades comentar que la cantante jamaicana de reggae "**Shinehead**" usó el clásico tema de Mario en una de sus canciones rap como coro y que incluso la orquesta de Tokio tocó una sinfonía basada en la música de Mario compuesta por **Kondo**. Hoy en día sigue al pie del cañón, como lo demuestra su aportación personal en la BSO de **Mario Sunshine**, y es que sin las pegadizas y divertidas músicas de este compositor, los juegos de **Miyamoto** y **Nintendo** no serían lo mismo.

## COMPOSICIONES IMPORTANTES:

### GAME BOY / GAME BOY COLOR:

- The Legend of Zelda "Links Awakening" (con Kazumi Totaka, Akito Nakamura, Minako y Hamano)
- The Legend of Zelda "Oracle of Ages"
- The Legend of Zelda "Oracle of Seasons"

### NES / FAMICOM:

- The Legend of Zelda
- New Demon Island
- The Mysterious Castle of Murasame
- Soccer
- Super Mario Bros
- Super Mario Bros 2 "Doki Doki Panic"
- Super Mario Bros 3

### SUPER FAMICOM / SUPER NES:

- Super Mario World
- Super Mario Kart (con Soyo Oka y Taro Bando)
- Super Mario All Stars
- Super Mario World 2 "Yoshi's Island"
- Super Mario RPG (con Nobuo Uematsu y Yoko Shimomura)
- The Legend of Zelda "A Link to the Past"

### NINTENDO 64:

- Super Mario 64
- Star Fox 64 (con Hajime Kawai)
- The Legend of Zelda "Ocarina of Time"
- The Legend of Zelda "Majora's Mask"
- Mario Party (con Yasunori Mitsuda)
- Super Smash Brothers (con Hirokazu Ando, Kazumi Tanaka, Taro Bando, Hirozaku Tanaka, Junichi Masuda y David Wise)

### NINTENDO GAMECUBE:

- Super Mario Sunshine

## ALGUNAS DE SUS COMPOSICIONES Y ARRANGES MÁS INTERESANTES:

### MEGADRIVE:

- Midnight Resistance
- Crude Busters

### SEGA GAME GEAR:

- Devilish
- Side Pocket

### NINTENDO GAME BOY:

- Buble Ghost
- Tale Spin

### ARCADE:

- Soukyuu gurentai
- Radiant Silvergun
- Bloody Roar

### PC-ENGINE:

- Magical Chase
- Sugoi Hebereke

### SUPER FAMICOM/SUPER-NES:

- Ogre Battle
- Tactics Ogre
- Dragon Quest 6
- Treasure Hunter G

### SEGA SATURN:

- Soukyuu Gurentai
- Radiant Silvergun
- Battle Garega

### SONY PLAYSTATION:

- Final Fantasy Tactics
- Vagrant Story

### SONY PLAYSTATION 2:

- Legaia Duel Saga
- Breath of Fire V: Dragon Quarter

### NINTENDO GAME BOY ADVANCE:

- Tactics Ogre
- Final Fantasy Tactics

**Hitoshi Sakimoto** nació en 1969 en Tokio, Japón. Se empezó a interesar por la música desde la escuela primaria. A los 17 años compuso su primera canción.

**Hitoshi** estudió la materia de música de juegos desde el conservatorio, y se convirtió en un profesional, empezando a colaborar en diferentes proyectos. A finales de los años 80 entró en **Quest**, convirtiéndose en el compositor de la famosa saga **Ogre**. Paralelamente compuso diferentes BSO como agente libre. Su lista de juegos es impresionante. En 1995 entro en **Square** y compuso algunas músicas para **Treasure Hunter G**. En 1997 se le confió junto a **Masaharu Iwata** la composición de la música de **Final Fantasy Tactics**. En 1998 firmó una BSO impresionante, la de **Radiant Silvergun** y en el 2000 la del no menos genial **Vagrant Story**. A principios del 2002 compuso la BSO de **Legaia Duel Saga** junto a **Yasunori Mitsuda** y **Michiru Oshima**. Su último trabajo es la Banda Sonora de **Breath of Fire V: Dragon Quarter** junto a **Mitsuda**. Ahora está trabajando en la música de **Final Fantasy Tactics** junto a **Nobuo Uematsu**. Su estilo único, con melodías épicas e intensas, han seducido a cantidad de jugadores que recordarán sus geniales composiciones.



HITOSHI SAKIMOTO





# Noriyuki Iwadare

PRODUCTORES/DIRECTORES/PROGRAMADORES

ILUSTRADORES/DISEÑADORES

COMPOSITORES/MÚSICOS



Las sagas **Lunar** o **Grandia** no serían lo mismo sin las magníficas composiciones que este japonés de aspecto simpático y sobrado optimismo.

**Noriyuki Iwadare** se empezó a dar a conocer con la aparición de **Lunar** para el extinto **Sega CD**, máquina que le permitió expresarse con suma magnificencia gracias al soporte de pistas de audio de la consola de **Sega**. Ya en el primer **Lunar** todos pudimos darnos cuenta de que **Game Arts** había dado en el blanco escogiendo a **Iwadare**: un juego con unos persona-

*Fantasia, epicismo, optimismo, amor y pasión... éstos son sólo unos de los pocos adjetivos con que podemos definir la indescriptible música del maestro **Iwadare**.*

jes tan optimistas y apasionados, siempre con la moral alta y una historia tan grande, o simplemente tan preciosa, necesitaba una ambientación sonora que expresase aún más este bucólico mundo de **Lunar**. Viendo el éxito obtenido, **Game Arts** lo volvió a contratar para **Lunar 2**, donde aún consiguió mejorar su trabajo. Si hablamos de **Grandia**, aquí **Iwadare** dio un paso adelante, y se metió de lleno en otro juego con el inconfundible toque **Game Arts** que adoramos los fanáticos de los **RPG's** de esta compañía pero que necesitaba una ambientación diferente, más barroca y con fuertes reminiscencias a culturas antiguas como la griega. En **Grandia II** repitió trabajo, dando dos puntos de vista: el demoníaco **Povo** y el

celestial **Deus**. Ahora tenemos a la venta las músicas de **Grandia Xtreme**, del cual, tal y como podéis leer en este mismo número, en mi humilde opinión **Game Arts** se ha equivocado al no dar el toque distintivo que sabe aplicar en sus juegos, aunque afortunadamente las composiciones de **Iwadare** siguen siendo impresionantes, destacando el tema principal de las batallas, con ese toque español que a **Game Arts** tanto le encanta...



## Otros Compositores

Desde luego, en este especial no hemos podido poner a todos por falta de espacio, y hemos preferido dedicarnos a unos cuantos, pero no podemos acabar sin dedicar unas pocas líneas a algunos de los grandes que nos dejamos en el tintero. Todo aquél que siga de cerca **Wild Arms** conocerá a **Michiko Naruke**, aquél que dio vida a esa música que se la consideró lo mejor de uno de los mejores **RPG's** de los primeros años de **PSX**, con un inconfundible estilo western y esas composiciones silbadas. Aunque no es japonés, todos habréis oído hablar de **Harry Williams**, gran compositor norteamericano especializado en películas de acción, que fue contratado por **Konami** para **Metal Gear**



HARRY WILLIAMS

**Solid** y su continuación... supongo que la música de la obra maestra de **Konami** no necesita presentación. La gran obra maestra de **Sega** y **Yu Suzuki**, **Shen Mue**, aparte de contar con la participación del famoso **Yuzo Koshiro** tuvo en sus créditos a **Takenobu Mitsuyoshi**, al cual se le recuerda por el **FREE** de **Sega**, pero lleva muchos años trabajando para **AM2** como uno de los compositores principales. Aunque si hablamos de

**Shen Mue**, no sólo tenemos que hablar de **Mitsuyoshi**, porque la música de esta joya lúdica partió de varios compositores de **Sega**, como el más conocido **Ryuji Iuchi** o **Takeshi Yanagawa**. Pasando al género del Survival Horror, no podemos dar un com-

positor para nuestra amada saga **Resident Evil**, ya que suelen cambiar por juego y son muchos los músicos que componen el abanico de canciones que lleva cada título, pero podemos citar a **Saori Utsumi**, compositora de **Resident Evil 3** y **CODE: Veronica**, entre otros. El competidor directo de la saga de **Capcom** se merecía una música acorde con la fantasmal atmósfera que plasma, y por eso la música de **Silent Hill**, a base de sonidos que enloquecen el alma humana, fue encargada a **Akira Yamaoka**. Aunque nos gustaría citar a muchos más que se quedan fuera por falta de espacio, nos es imposible, y tan sólo esperamos que aquéllos que no se interesasen por la banda sonora de un juego ahora lo vean de otra manera, y "escuchemos" todos la música de nuestros juegos favoritos con otros "oídos".



# Otros Productores



NORITAKA FUNAMIZU

Como no podemos nombrar a todos los productores y creadores de videojuegos importantes, hemos reservado esta página para hablar de algunos de ellos. Podemos empezar hablando de **Noritaka Funamizu** de **Capcom**, que actualmente ejerce el cargo de Manager General del estudio de producción 1 de la compañía japonesa. Ha trabajado como productor en multitud de juegos y es el diseñador y productor del famoso **Street Fighter 2**. Actualmente está trabajando en proyectos como **Devil May Cry 2**.

Otro productor que merece ser nombrado es **Yuji Hori** de **Enix**, cuyos trabajos incluyen la famosa saga de superventas **Dragon Quest**, no en vano, fue el diseñador del primer capítulo de la saga, que es a su vez el primer RPG para consola. De **Sega** también habría que acordarse de **Tetsuya Mizuguchi**, productor del reciente **Space Channel 5** y que ha participado activamente en la creación de grandes arca-des de conducción. Tampoco habría que olvidarse del polémico **Tomonobu Itagaki**, jefe del **Team Ninja** de **Tecmo** y creador de la famosa saga **Dead or Alive**, que siempre ha destacado por sus fuertes declaraciones contra juegos rivales como **Tekken**, al que considera un "pedazo de mi...". Por último, recordar que hay muchos más productores y crea-dores no tan conocidos, que contribuyen con sus ideas y tra-bajo a mejorar este genial mun-dillo del videojuego. Sin ellos y toda la gente que aparece en los staffs, no podríamos vivir esas experiencias e historias tan intensas de las que hemos y vamos a disfrutar.



TETSUYA MIZUGUCHI



YUJI HORI



TOMONOBU ITAGAKI



## STAFF DEL ESPECIAL

**Burnside**  
Páginas 55, 64

**Evil Ryu**  
Páginas 51, 53, 57, 58, 59, 63, 65

**Real CaoCao**  
Página 58

**Real Yagami**  
Páginas 52, 54, 57, 61

**Ryofu**  
Páginas 60, 62

**Zer0Sith**  
Página 50



# SUSCRÍBETE A

# GAMES TECH

COMPLETA TU COLECCIÓN SOLICITANDO  
LOS NÚMEROS ATRASADOS QUE TE FALTEN



LA REVISTA QUE ESTABAS ESPERANDO. TODOS LOS MESES CON UN CD REPLETO DE  
MATERIAL EXTRA MUY SELECCIONADO. ¡NO ESPERES MÁS Y SUSCRÍBETE YA!

MARCA EN EL RECUADRO LOS N<sup>OS</sup> QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:

Dirección:

C.P.:

Teléfono:

Población:

Provincia:

País: ESPAÑA

Edad:

E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.

☐ Contra Reembolso

☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:

VISA - MASTER CARD:

FECHA CADUCIDAD:

## AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH  
POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número   
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.  
Pasaje Mercuri s/n, nave 12  
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:  
**902 19 72 63**

También puedes hacerlo por teléfono en el:  
**902 19 72 64**

y por e-mail a:  
**suscripciones@aresinf.com**





# TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

## TONOS

	deportes		deportes		deportistas
	chute		campofutbol		baillon
	dardo		badboy		caracol
	astronauta		arroba		ositos
	display		antifaz		monito
	dgenerationx		circul		cararaton
	defender		abstra		cbarra
	cbarras		abstra2		abispa
	balon		bichotrib		animales
	baloncesto		cocodri		araña
	abilbao		coche		cascos
	atmadrid		cocheca		lagarti
	baseball		cochecito		beatles
	billar		canao		bono
	espacial		ecuali		borracho
	alterofilla		email		brucelee2
	espacio		error		brazil
	arterofilla		chino3		alien3
	deportistas2		comecoco		comecoco

## LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion Triunfo . mi musica es tu voz	rmimusic aest
Aerosmith . walk this way	rw w
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterday
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	remallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Oroseo*Te esperar e	reesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rh ero
Enya * Only time remix	ronty time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

## CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envía un SMS al **5077** con el texto **VJUEGO**

1. Date de alta: envía la palabra **VJUEGO** (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: **VJUEGO** (espacio) lista
3. Cambia tu nick: **VJUEGO** (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía **VJUEGO (ESPACIO) STOP** Todos los móviles. Precio mensaje: €0,30



## CHISTES

Haz reír a tus amigos con los mejores chistes

Envía un SMS al **5077** con el texto

**CHISTE76 VARIOS**  
**CHISTE76 PICANTE**

EJ CHISTE79

¡SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE!

Todos los móviles. Precio mensaje: €0,30

## FRASES

¿Eres tímido/a y no sabes cómo ligar?

Envía un SMS al **5077** con el texto **AMOR6**

Todos los móviles. Precio mensaje: €0,30

## ENVÍALE UN PIROPO!!

Envía un SMS al **5077** con el texto **piropo11**



...¡¡¡SORPRENDELA!!



# GAMES ED TEEN

## VIDEOS

Final Fantasy Crystal Chronicle  
Dragon Ball Z Budokai 2  
Guilty Gear XX #Reload  
Hanjuku Eiyuu Tai 3D  
Segata Sanshirou  
Starcraft Ghost  
Dino Crisis 3  
Gradius  
Initial D  
Halo 2

## MÚSICA

Super Mario Vocal Collection  
Parappa the Rapper  
Dragon Quest Suite  
Dynasty Warriors 4

## IMÁGENES

Wallpapers SNK  
Wallpapers Beach Spikers  
Wallpapers R-Type  
Publicidades SNK

## JUEGOS

Magical Broom Extreme  
The King of Trapers Tio

## Y MÁS...

Skins de Winamp  
Salvapantallas  
Iconos  
Utilidades

